

AMIGA • CD-32

CD-ROM • PC

DREAM

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Été - Automne 94

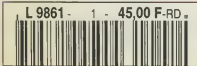
Comparer
Les jeux de foot

Best of

jeux Amiga

et CD-32

D'un été à l'autre
les 101 meilleurs
jeux pour Amiga
et CD-32



D-DAY

6 JUIN 1944

GENERAL SIR BERNARD L. MONTGOMERY

Commander of the British 21st Army Group and overall commander of Allied ground forces in Normandy

Montgomery was fifty-seven at the time of D-Day and had the reputation of being Britain's foremost fighting commander. He is a lifelong student and strategist. Montgomery's diversified background, and his Allied military commanders could match his training and combat experience. On June 12th, 1942, as supreme commander of the English Army in Egypt, Montgomery made the historic announcement: "There is no doubt, with half the forces we have, we can win without a shot, but I shall fight here, it may cost a long time, but there is no other way to do it."



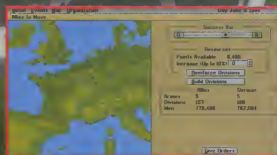
Personnalités historiquement exactes



Mode Campagne



Batailles Micro-Miniatures sur terrain détaillé



Renforcez et construisez vos divisions

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente

En commémoration du cinquantième anniversaire du débarquement allié en Normandie, et après le succès de *Nord et Sud*, Impressions est fier d'annoncer la sortie de D-Day 6 juin 1944, le nouveau jeu de la série Micro Miniatures.

Aux côtés des Alliés ou de l'Axe, le sort de l'Europe est à présent entre vos mains. Le défi est de taille : procéder au débarquement des forces alliées pour tenir l'ennemi en échec jusqu'à Berlin, ou bien repousser cette offensive et assurer l'avenir du Reich.

Partez à des batailles animées en temps réel dans un jeu de stratégie, de juin 1944 jusqu'à la fin de la guerre :

• Incarne au choix les forces alliées ou celles de l'Axe •

• Graphismes très détaillés •

• Champs de bataille en milieu rural ou urbain •

• Grande précision historique •

• Bombardements aériens et navals •

• Très grande variété d'unités de combat : troupes aéroportées, blindés, et toute une gamme d'armements •

• Choisissez vos généraux : ils ont leur propre personnalité qui influence directement leurs décisions •

• Mode 2 joueurs •

D-DAY 6 JUIN 1944 est disponible sur IBM PC, CD-ROM PC et Amiga en version française



TITLE OF: One		MEN FIT FOR DUTY	
KILLED TOTALS		MEN FIT FOR DUTY	
Infantry	8,000	Infantry	1,000
Armor	1,000	Armor	100
Artillery	100	Artillery	10
Engineers	100	Engineers	10
Medical	100	Medical	10
Supply	100	Supply	10
Transport	100	Transport	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution	100	Distribution	10
Marketing	100	Marketing	10
Sales	100	Sales	10
Customer Service	100	Customer Service	10
Human Resources	100	Human Resources	10
Finance	100	Finance	10
Legal	100	Legal	10
Public Relations	100	Public Relations	10
Government	100	Government	10
Education	100	Education	10
Health	100	Health	10
Environment	100	Environment	10
Energy	100	Energy	10
Technology	100	Technology	10
Transportation	100	Transportation	10
Communication	100	Communication	10
Construction	100	Construction	10
Intelligence	100	Intelligence	10
Research	100	Research	10
Development	100	Development	10
Production	100	Production	10
Distribution			

D

'un été à l'autre, il en est passé des jeux sous nos yeux tantôt étonnés, tantôt passionnés, parfois en colère. Nous avons voulu réunir dans ce numéro spécial, un échantillon relativement large des titres qui ont fait l'actualité sur Amiga et CD-32 tout au long de cette année. Le résultat de nos investigations : 101 jeux testés, illustrés, notés, rassemblés dans ce hors-série qui a pour vocation de vous guider dans vos choix, il pourra également servir d'ouvrage de référence, en tout cas nous l'espérons, pour les plus mordus d'entre vous. La richesse et la qualité de ces softs prouvent une chose : l'Amiga est bien

Le micro-ordinateur de jeux par excellence, et même si la console CD-32 n'a pas encore, auprès du public, acquis ses lettres de noblesse, gageons que cela ne devrait pas tarder,

elle est encore si jeune. Pour coller à l'actualité du moment, vous trouverez au début du magazine, un dossier comparatif des jeux de football, car il est vrai qu'avec le nombre sans cesse croissant de titres dans ce domaine, il y a de quoi devenir maboul. Cet été, si, en plus de faire le plein d'air frais et de soleil, vous en profitez pour faire le plein d'astuces en tout genre ? C'est possible et pour cela, pas la peine de prendre l'avion, il vous suffit de courir (oui, quand même, on ne peut pas tout avoir) à la page 92 de ce numéro pour découvrir les 101 (tiens, je l'ai déjà vu celui-là) trucs en stock. Meilleurs jeux à vous tous.

Christine Robert



COMPARATIF JEUX DE FOOT P.6

**Alors, on y va, hein ?
Est-ce qu'on y va ?**



Dream Hors-série, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, 9 rue Neuve St Germain 92100 Boulogne.

Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain.

Associés principaux : Francis Poulain, Christine Robert, Romain Canonge.

Directeur de publication : Francis Poulain. Tél. : (16-1) 46 23 91 73.

Directeur commercial : Romain Canonge. Tél. : (16-1) 46 26 78 67.

Assistante générale : Valérie Ambrosio. Tél. : (16-1) 46 26 78 66.

Télécopie : (16-1) 46 26 84 00.

Rédaction : (16-1) 46 23 90 48.

Rédactrice en chef : Christine Robert.

Ont collaboré à ce numéro : Grégory Halliday, Valérie Robert.

Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy.

Illustrateur : Weg.

Fabrication

Photogravure : Chrom'arts, Paris.

Impression : Berger-Levrault Graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.

Diffusion : MLP.

Dépôt légal : mai 94.

N°ISSN : 1241-3976.

Commission paritaire : N° 75364.

Droits de reproduction : tous droits réservés.

Copyright 1994. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream

pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur.

L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre

publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute

responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que les auteurs.

Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



PLATES-FORMES

P.16

Brian the lion
Mister Nutz
Seconde samurai
James Pond III
Fury of the furies
Zool II
Impossible mission 2025
Turrican III
Deep core
Quick
Cool spot
Wiz and liz
Trolls
Oscar
Donk
Globdule
Arabian nights



SHOOT'EM UP

P.28

Microcosm
Banshee
Overkill
Disposable hero
Seek and destroy
Uridium
Project X
Stardust



BEAT'EM UP

P.34

Ultimate body blows
Elfmania
Mortal combat
Body blows galactic

SPORT

P.38

Manchester united
Skidmarks
Nigel Mansell
Sierra soccer
Pinball fantasies
International sensible soccer
Lamborghini challenge
Nick Faldo's golf
Arcade pool
OM super football
Brutal sports football
F17
Sensible soccer
Lotus trilogy
Vroom multiplayer
Striker

SIMULATION

P.48

Gunship 2000
Tornado
Wing commander



Dogfight
F117
Combat air patrol

ACTION/ARCADE

P.52

Alien breed II
Chaos engine
Jurassic park
Apocalypse
Qwak
Cyberpunks
Theatre of death
Overdrive
Prey an alien encounter
Micro machines
Soccer kid

ACTION/REFLEXION

P.60

Sabre team
Humans
Puggsy
Benefactor
Bubba'n'stix
Armour geddon
Statix
Sleepwalker
Goblins
D/Generation
Morph
Rusty fun house

STRATEGIE/REFLEXION

P.68

The settlers
Genesisla
Global effect
K240
Diggers
Trivial pursuit
Defender of the crown
Castle II
Frontier elite II
Whale's voyage
Pirate's gold
Campaign

AVENTURE

P.76

Labyrinth of time
Beneath a steel sky
King's quest VI
Simon the sorcerer
Darkmere
Liberation
Innocent until caught
Black sect

JEUX DE ROLE

P.84

Hired guns
Heimdall II

Space hulk
Ishar III
Legacy of sorasil
Perihelion

LE DREAM'S GAME

P.90

Cannon fodder

SPECIAL ASTUCES

P.92

Des astuces, et pas des minis



Comparatif



jeux de foot

GREGORY HALLIDAY

Le sujet incontournable de cet été, entre deux verres de pastis, est immanquablement la Coupe du monde de football. Ne pouvant malheureusement compter sur la présence de la France sur les stades américains, il ne reste plus aux supporters de l'équipe nationale qu'un choix assez simple : suivre à regret et par le seul amour du sport des matchs opposant des équipes dont ils n'ont que faire ou bien se détourner pour quelques temps de leur sport favori et vaquer à des occupations bien plus distrayantes. Une lueur d'espoir illumine cependant l'esprit des plus éveillés qui enfilent alors leur maillot favori, sortent les canettes du frigo et allument leur Amiga. Pour la France, l'heure de la revanche a déjà sonné. L'Amiga est sans nul doute le micro le plus gâté en jeux de foot. Du mythique Kick off aux actuels Sierra soccer ou Manchester, les titres n'ont pas arrêté de pleuvoir depuis toutes ces années, pour atteindre aujourd'hui l'apogée de cette ascension grâce à la Coupe du monde de cette année. La seule façon de s'y retrouver dans ce déluge de softs, c'est de faire le point sur tous les produits phares de ces derniers mois. Tous ces jeux possèdent évidemment des caractéristiques communes, mais chacun apporte, dans un domaine particulier, des innovations ou des perfectionnements qui leurs sont propres. Seul un comparatif était à même de clarifier la situation et définir les atouts de chacun, pour que vous puissiez vous former une opinion personnelle sur chacun d'entre eux et ainsi choisir le titre (ou les titres, si vous êtes fortuné) qui s'adapte le mieux à vos besoins. Le coup d'envoi vient d'être donné, à vous de jouer !

Quand une idée est bonne, on l'exploite au maximum. Kick off fut l'exemple le plus marquant en ce domaine, proposant une véritable simulation de football grâce à un terrain vu de dessus. Et depuis, c'est l'avalanche. La majorité des jeux propose des visions plutôt similaires qui ne se distinguent que par un angle de vue un peu différent ou par la taille des joueurs à l'écran. Que ce soit Goal, Sensible soccer ou Manchester united, le terrain est parfaitement plat, offrant aux joueurs une vision assez large, se prêtant parfaitement à l'élaboration d'un jeu collectif digne de ce nom. Cependant, de temps à

autre, certains softs se démarquent de la concurrence en proposant des angles de vue différents et parfois très efficaces. Striker, qui vient de sortir sur CD-32 après avoir fait ses débuts sur Amiga il y a bien longtemps, dispose d'une vision en 3D du terrain, avec une

perspective assez prononcée. Ce même type de représentation graphique vient d'être repris par le tout récent Sierra soccer, à mi-chemin entre le mode de vue traditionnel et la vision en 3D, et du plus bel effet visuel. La vue de profil, qui peut paraître dépassée, peut devenir tout à fait intéressante lors-



qu'elle est bien exploitée. C'est le cas de John Barnes (CD-32) et du tout nouveau Kick off III, qui, reniant ses aînés, est à présent doté d'une vue de côté. Idem pour OM football qui est en plus capable d'offrir les deux types de vision en un même jeu : le mode de vue de vertical et de profil, rien que ça ! En ce qui concerne les footballeurs, ceux-ci sont généralement représentés en tout petit à l'écran, et il est bien difficile d'en apprécier les détails. Que ce soit pour Sensible soccer, John Barnes ou Manchester, les sprites sont plutôt ridicules. Même si l'on peut toujours dire que l'essentiel se situe au niveau de la simulation elle-même, il faut avouer que la présence de personnages plus importants et plus détaillés ne serait pas un luxe, la vision du terrain étant rendue plus lisible et l'ambiance générale plus sympathique. Goal a nettement amélioré ce point noir en proposant des joueurs un peu plus importants que ceux que l'on peut voir dans un Sensible. Sierra soccer s'en sort honnêtement car malgré de tout petits footballeurs, les détails qui les caractérisent sont bien rendus. La vue de profil est en revanche le moyen

ET HOP!..



Loto sportif

Le foot sur Amiga, ce n'est pas seulement les simulations. Plusieurs logiciels existent en Angleterre pour prédire le résultat des matchs. Travaillant à partir de bases de données comprenant les résultats des équipes anglaises sur plusieurs années, ces logiciels font appel à des modules d'intelligence artificielle pour remplir les grilles du loto sportif. Le gain systématique n'est pas assuré, mais les chances sont augmentées. Citons, parmi les plus connus, Soccer expert de Voithhia qui se distingue avec un taux de 70% de bons conseils ou encore Football statistician professionnel d'Amivision.

idéal pour laisser les graphistes s'exprimer à loisir. La vision de profil d'OM football nous montre des joueurs mieux dessinés et largement plus gros que dans son mode conventionnel. Il en va de même pour Kick off III qui peut s'enorgueillir de larges sprites bien dessinés. Dans Striker, la taille des joueurs est raisonnable pour une précision suffisamment

réaliste. Pour le terrain en revanche, il n'y a pas de quoi s'extasier. C'est le plus souvent un vulgaire pavé vert sur lequel votre équipe évolue (j'exagère peut-être un poil de trop !). Seuls Goal et Sensible s'en sortent honorablement, bien qu'on ne puisse pas dire qu'ils surpassent largement leurs concurrents en ce



Kick off III, 2 000 sprites d'animation !

domaine. Sierra se contente par exemple de simples bandes de couleurs pour égayer la monotonie de ce vert pâturage. Similairement, les décors environnants (comme la foule qui remplit les gradins) ne sont pas toujours soignés, voire totalement absents (Sierra soccer). A noter que dans Sierra soccer, les tribunes ne sont présentes que sur 1200, et en texture mappée s'il-vous-plait !

Le son

Malheureusement, il aurait mieux valu qu'ici les spectateurs soient absents, car leur reproduction n'est pas du meilleur crû. L'ambiance générale du stade est souvent mise de côté. Il n'est pourtant pas difficile, sur les machines actuelles, de rajouter des bruits de fond (foules, chants, trompettes) sur les sons accompagnant l'action (balle qui rebondit, chute après un tackle, coup de sifflet). En fait, aucune simulation ne m'a jamais émerveillé au niveau sonore. Le seul qui s'impose en ce domaine est Sensible soccer, et surtout la version CD-32, disposant de superbes bruitages et de musiques CD réalisées en studio. Sinon,

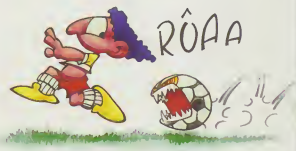


Goal, une animation renversante.

les jeux se contentent de quelques bruits par-ci par-là, sans pour autant garantir l'ambiance sonore que l'on devrait avoir.

L'animation

L'animation, point essentiel d'une simulation de foot de bon niveau, se doit d'être irréprochable, ce qui n'est pas toujours le cas. Presque tous les jeux vus de dessus se doivent de posséder un scrolling omnidirectionnel à la hauteur de nos espérances. Dépassant tous ses loyaux confrères, Goal tient le haut du panier



avec une animation (du terrain comme des joueurs) exceptionnelle de qualité et de fluidité. Les autres se contentent d'être dans les normes, tant au niveau du scrolling qu'au



niveau des personnages. Le plus spectaculaire de tous ces softs pour ce qui est des animations sur les joueurs est incontestablement *Sierra soccer*. Imaginez un peu, au total, plus de 4 000 sprites d'animations composent le



Sensible soccer possède un bon nombre de coups.

soft, ce qui le place sans aucun problème au rang du jeu de foot le plus réaliste pour les mouvements des sportifs sur le gazon. *Kick off III*, le suit de très près avec 2 000 sprites d'animations mais donne de temps en temps une impression de lenteur. De même, l'effet de perspective de *Striker* donne l'impression sur certaines actions d'une relative lenteur des joueurs, alors que sur d'autres c'est tout le contraire. Encore un inconvénient de la 3D sur la 2D ! *John Barnes* possède des animations littéralement odieuses. En parlant de vitesse, ne vous aventurez pas à choisir une équipe de première division dans *Manchester united* dès la première partie, vous risqueriez de ne pas vous en remettre. En effet, selon la division, la vitesse du jeu est accentuée. Alors un conseil, limitez-vous à la troisième au départ, pour éviter les crise de nerfs. *OM football* s'oppose complètement à ce dernier, car quel que soit le mode de jeu, l'action n'est jamais assez rapide, pour devenir même saccadée en vue

J.P. Pépin : portrait d'un serial footballeur

Moi, le foot, je suis tombé dedans quand j'étais tout petit. Déjà, à la naissance, je me plaisais tellement bien dans le ballon rond de ma mère, que j'ai failli y rester ! Depuis, je suis un peu sur la touche. Mais, attention, je ne me laisse pas marcher dessus pour autant ! Enfin, sauf au stade du Heysel. Désormais, on m'appelle "l'olympique de Marseille". Et oui, je suis né sur la canette de bière... Comme pas mal de copains footballeurs, j'ai suivi un cursus sports-études. Plutôt sports qu'études d'ailleurs. En bref, j'ai plus de réflexes que de réflexion. "Tout dans les biscottos, rien dans le ciboula" c'est ma philo. Je cours plus léger comme ça. Le football, c'est bien connu, c'est un sport qui énerve (NDLR : à qui le dis-tu !), à force de disputer des matchs, je suis devenu un OM en colère. Quand je joue, je laisse mon honnêteté aux vestiaires, sans aucune surveillance : je sais que personne ne viendra la voler. Même Tapie, immunisé par un vaccin spécial parlementaire, rappelle sans cesse qu'au football, on a beau être "sévèrement burné", on ne tire pas que des coups francs. Du penalty aux pénalités, le juge-arbitre demande toujours réparation. Dans la série "Maman, j'ai bu trop de jus d'orange", Maradona n'a pu s'empêcher de reprendre le rôle du héros positif lors de la dernière Coupe du monde, le Saint Graal de tous les footballeurs. A mon avis, le stade exacerbe (et croates) les passions. Quand ce n'est pas Madonna qui balance sa petite culotte, c'est Maradona qui s'en prend une ! Maintenant il faut qu'on lui foot la paix ! Et vive le sport !



aérienne. Pour clore ce chapitre sur les animations, signalons les petits plus qui viennent se mêler à l'action pour la rendre plus proche du véritable football : l'arbitre qui accompagne les joueurs pendant le match dans *Goal* ou bien les blessés qui sortent sur des brancards dans *Sierra soccer*. Ce sont des petits détails qui font la différence dans l'aspect global d'un logiciel, il ne faut donc pas négliger tout ce qui peut rendre le jeu encore plus plaisant.

La jouabilité

Maintenant, nous accédons à l'élément crucial d'un simulateur de foot. La maniabilité, le respect des règles ou la gestion des offensives, voici un éventail des fonctions que l'on est en droit d'attendre d'un véritable jeu de foot. Là encore, certains montrent des signes de faiblesse,



tandis que d'autres sont propulsés au sommet de l'affiche. Là encore, le choix va être difficile, car tout dépend de votre niveau actuel et de ce que vous attendez du soft. Dans ce domaine, tous les coups sont permis. De nos jours, la moindre des simulations doit proposer au joueur un ballon qui ne colle pas au pied du footballeur. On pourrait croire que c'est à pré-

Le foot, c'est fou, non ?

Le "jeu de ballon" est apparu au 19^{ème} siècle dans les écoles anglaises. Très vite, deux types de jeux émergent, l'un où les gentlemen travaillent de la cheville, l'autre où les brutes n'hésitent pas à faire des fautes de mains... Cette deuxième version, très pratiquée dans la ville anglaise de "Rugby", deviendra le jeu du même nom. D'autres variantes suivront comme le football américain, le football australien ou même le football gaélique, très comparable au Brutal sport football de Millenium...

La Coupe du monde est le spectacle le plus regardé au monde : 16 500 heures retransmises dans 190 pays, soit une audience cumulée de 31 milliards d'individus ; le double des Jeux olympiques de Barcelone ou le quadruple d'une saison de Formule 1...

sent un acquis, et bien pas du tout. Pour preuve, John Barnes sur CD-32 utilise ce contrôle du ballon ultra démodé, le laissant donc loin derrière les autres titres. Quelle simulation, censée représenter la réalité je vous le rappelle, pourrait être suffisamment réaliste avec un ballon qui ne subit même pas les aléas du terrain ou les effets de sa propre inertie ? John Barnes est donc à exclure carrément de la liste des simulateurs, pour rester dans celle des jeux d'arcade améliorés.

Le revers de la médaille de la vraie simulation, c'est justement que le joueur novice qui touche pour la première fois à un jeu de foot est un peu décontenancé. Le ballon est en effet difficilement contrôlable dans un premier temps, les efforts que l'on doit fournir pour le



Manchester united.



DREAM'S BOOTIK



N° 1

Tout sur la console CD-32
Jeux : Hired guns, Space hulk,
Genesis...
Labo : Brilliance, Deluxe
music...
La vidéo pratique
Jeux CD : Pinball fantasies,
Diggers, Oscar...
Disquette

Dss, logiciel musical commercial complet
Tétris pro, tétis de qualité commerciale
Hermes, téléchargez sur le 36-15 ADream
Démô du mois



N° 2

Dossier : les jeux de rôle
Jeux : Cannon fodder, Alien
breed II...
En pratique : musique sur Dss
Jeux CD : Zool, Sleepwalker,
Labocore...
Tout sur la carte FMV
Disquette
Amos Turbo, extension Amos

Praxitel, émulateur minitel
5 jeux + 1 démo



N° 3

Dossier : les jeux d'horreur
Jeux : Second samurai, Jurassic
park...
Labo : Video backup, Personal
paint...
Comparatif imprimantes (1^{re}
partie)
CD Dream : Microcosm,
Sensible soccer...

Disquette
Cinemorph, logiciel commercial de morphing
Space invasion, space invaders
Xmas lemmings



N° 4

Dossier : les virus informa-
tiques
Jeux : Mister Nutz, Simon,
Bubba...
Comparatif imprimantes (2^e
partie)
En pratique : morphing sur
Cinemorph
CD Dream : Labyrinth, Wing

commander...
Disquette
Quickwrite, traitement de textes commercial
Virus checker, anti-virus
Klondike, jeu de réussite + 1 démo



N° 5

Dossier : sex'n'Amiga
Jeux : Brian, Skidmarks, Nord
& sud...
Labo : Blitz basic, carte A1230,
Mediapoint
En pratique : tout sur
Quickwrite
Jeux CD : Defender of the
crown, Dennis...

Disquette
Skidmarks, une course de voitures
Abackup, logiciel de sauvegarde de disque dur
Cocktail, 70 fiches cocktail
Programmes en Amos



N° 6

Dossier : images de synthèse à
imagina
Jeux : Darkmere, Legacy of
sorasil, Zool II...
Labo : ADPro, Quarterback, On
the ball...
CD Dream : Bubba, Disposable
hero...
Un poster I

Disquette
Personal paint, logiciel commercial de dessin
Nibble, jeu d'action
Bioz II, calcul de biorythmes
Programmes en Blitz basic



N° 7

Dossier : le piratage
Jeux : Beneath a steel sky,
K240...
En pratique : Personal paint
CD Dream : Spécial trucs et
astuces
Jeux CD : Chaos engine, Lotus,
Fury...
Disquette

Canon studio, logiciel d'impression
Dotz et dés, jeux de réflexion
Hemroids, classique d'arcade
Calendar, calendrier perpétuel



N° 8

Dossier : les simulateurs
Jeux : J. Pond III, Heimdall II,
Benefactor...
Labo : Caligari 24, DirOpus,
Overdrive CD...
En pratique : Personal Paint (2^e
partie)
Jeux CD : Gunship 2000,
sexual fantasies...

Disquette
Personal font, logiciel commercial de fontes
Proker : un poker comme au casino
Monaco et Croak : 2 jeux d'arcade



Reliure Dream

Offrez à votre collection d'Amiga Dream une
superbe reliure. Robuste et pratique, elle
protègera sous son design agréable, 11 numéros
du magazine.

80 F



T-shirt Dream

Bomber le torse avec la Dreamette sur le coeur ?
Une réalité avec ce T-shirt 100% coton à l'effigie
du magazine. Disponible en taille L et XL.

80 F



Tapis souris Dream

Doublez la durée de vie de votre souris et
facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris
jersey, première qualité, illustré par la
Dreamette.

45 F



CD Timbres de France

Offre spéciale Dream pour les CD-maniques
philatélistes. Ce CD compatible CDTV et CD-32
recense, sous une interface très conviviale, plus
de 5 000 timbres de France. Testé et approuvé
par Dream.

145 F

Anciens numéros 35 F

B O N D E C O M M A N D E

Coupon à retourner à Posse Presse / VPC,
19 route de Vaugirard 92190 Meudon.
Paiement par chèque à l'ordre de Posse
Press. Mandat obligatoire pour les Dom-
tom et l'étranger.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Articles	Quantité	Prix unitaire	Total
Anciens numéros	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8	35 F	
Reliures		80 F	
Tapis souris		45 F	
T-shirts <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL		80 F	
CD Timbre		145 F	
Frais de port			
France 16 F			
CEE/Suisse/Dom-Tom 22 F			
Reste du monde 34 F			
Total			

Le futur ?

Bon nombre d'autres éditeurs ont prévu leur simulation footballistique. Arcade ou tactique, petit tour d'horizon des prochaines sorties.

Club football - the manager (Software business)

Amiga, CD-32 (juillet)

Club football est une logiciel de gestion de club. Au programme : tactique, entraînement, sponsoring, communication presse, négociation de joueurs... Le tout dans le monde hostile d'une division de foot entièrement gérée par l'ordinateur.

Empire soccer '94 (Empire)

Amiga (juillet)

Bénéficiant de graphismes très soignés à la mode BD, Empire soccer dispose d'une jouabilité excellente... mais peu réaliste. A réserver aux fanatiques de jeux d'arcade.

Fifa Soccer (Electronic arts)

Amiga (juillet)

Véritable hit sur consoles, l'adaptation Amiga de Fifa soccer promet d'être excellente. Pour une fois qu'Electronic arts ne néglige pas la machine...

On the ball

(Ascon)

Amiga, CD-32 (septembre)

Essentiellement dédié à la tactique, On the ball se joue à partir du bureau d'un gestionnaire de club. Les options stratégiques sont nombreuses : vous pourrez demander à vos joueurs de simuler des blessures graves "à l'italienne" ou encore poser une jeune femme plutôt déshabillée sur le bord du terrain pour distraire l'équipe adverse...

Planète football (Infogrames)

Amiga et CD-32 (juillet)

Probablement le plus beau jeu à venir, Planète football offre une vue en 3D avec un zoom constant sur le joueur en possession du ballon. Les spécialistes adoreront le rendu de l'animation ainsi que le détail des graphismes.

Soccer superstars (Flair)

Amiga 1200 et CD-32 (juillet)

Nouvelle simulation faisant largement appel à la 3D mappée. Attendez avec impatience.

Tactical manager (Black legend)

Amiga (juillet)

Édité depuis plusieurs mois déjà sous un label indépendant, Tactical manager vient d'être repris par Black legend pour un lifting graphique. La nouvelle version promet d'être captivante.

Wembley international soccer (Audlogenic)

Amiga et CD-32 (juillet)

Orienté arcade, Wis offre deux types de visualisation du stade : de dessus et de côté. En tout, 64 équipes internationales prennent part au jeu qui peut se dérouler sur une saison ou en phase de championnat. A noter l'existence de six arbitres différents (du "très strict" à "aveugle").

World cup Usa '94 (US gold)

Amiga (juillet)

La version officielle de la Coupe du monde sera disponible sous peu. Signalons à JPP que les équipes peuvent être modifiées, histoire de faire partir la France aux US. A retenir, les quinze figures différentes réalisées par les joueurs.



rattraper ressemblent à de véritables cercles de patinages artistiques. Mais lorsque l'on commence à contrôler le peu d'autonomie qui est confiée à la petite balle noire et blanche, on



s'aperçoit combien la jouabilité peut s'en ressentir et l'on est réellement fier de construire des actions à partir d'un élément aussi aléatoire. D'autant plus qu'une fois le ballon récupéré, il va bien falloir s'en servir à bon escient. Pour ce faire, les jeux disposent en général d'un panel de tirs assez varié. Outre la direction du tir, celui-ci peut être agrémenté d'un effet dans n'importe quelle direction, être un shoot ou un lob ou encore une simple passe. A des moments bien précis, certaines actions peuvent même se révéler spectaculaires, le plus souvent aux abords des buts adverses. Une tête plongeante ou un retourné, ça a quand même plus de gueule qu'un banal tir à ras-de-terre, non ?

Goal est le titre qui possède la panoplie de tir la plus étendue, que ce soit au niveau des effets ou des actions périlleuses. Pour d'autres, comme Striker, les effets sont limités au strict



Dans Striker les effets sont assez limités.

minimum, surprenant difficilement l'adversaire, et encore moins son gardien de buts. Mais tous les autres, Sensible et Kick off III en premier, disposent d'une kyrielle de frappes à leur actif. Sierra soccer permet aux débutants de s'entraîner aux tirs, option que l'on ne retrouve pas sur les autres. Option intéressante mais à l'utilité contestable, un joueur unique choisissant l'option deux joueurs pouvant sans

problème s'exercer à tous les tirs disponibles, quel que soit le jeu utilisé. Pour la jouabilité, certains jeux ne sont pas d'une prise en main exceptionnelle, mais se montrent vite très pré-



Manchester et sa gestion d'équipe.

cis et très efficaces à la longue. C'est le cas notamment pour *Goal* et *Sensible soccer* qui sont relativement ardu à manier au premier contact. Par contre *Sierra soccer* et surtout *Manchester united* sont d'un prise en main bien plus aisée (cela est parfaitement logique, les jeux dotés du plus grande nombre d'options de tirs sont toujours plus rebutants que les softs simplifiés). La difficulté dépend aussi de nombreux critères, une fois passé le

Les vétérans

Pour ceux qui auraient la mémoire courte, n'oublions pas que tous les éditeurs ont déjà sorti pas mal de simulations footballistiques. Parmi les plus connues, citons...

Adidas soccer (Ocean)
BBC's match of the day (Zeppelin)
Emelyn Hughes
International soccer (Audiogenic)
Euro soccer (Flair)
Gazza II (Empire)
Graham Taylors soccer challenge (Krisalis)
Guy Roux manager (Domark)
Italia '90 (US Gold)
Kick off I et II (Anco)
Microprose soccer (Microprose)
Premier manager II (Gremlin)
Professional football masters (ESP)

BBC match.

Gazza II.

Dream Games

Enfin, le club d'échanges dont vous rêviez !!!

Vous aimez les jeux mais vous les trouvez trop chers. Vous aussi, c'est pourquoi nous vous les proposons à seulement 55 FF / 300 FB. Lors de votre inscription, vous recevrez le jeu de votre choix, quel qu'il soit, pourvu qu'il soit déjà sorti, si nous ne l'avons pas encore, nous le commandons. Ensuite, vous nous le renvoyez, au bout d'un mois maximum, et nous vous l'échangeons contre le jeu que vous aurez choisi dans notre liste comprenant tous les meilleurs titres et constamment remise à jour.

Extraits de notre liste :

A500 / A1200 :

BENEFACOR, ELMANIA, HEIMDALL 2 VF (AGA et ECS), JAMES POND 3 AGA, KICK OFF 3 AGA, Alan Breed II AGA, Apocalypse, Arcade Pool (AGA + ECS), Beneath a steel sky VF, Brian the lion, Bubba'n'stix, Cannon Fodder, Darkmire VF, Genesis VF, Jurassic Park AGA, Mr Nutz, Ryder Cup AGA, Second Samurai AGA, Sierra Soccer, Simon the sorcerer VF, Skidmarks (AGA + ECS), The Chaos Engine AGA, The Settlers VF, Zool 2. Dès le mois de juillet, normalement : BANSHEE AGA, ISHAR III VF, KING'S QUEST VI VF, ROBINSON'S REQUIEM VF, THEME PARK VF AGA, UFO VF.

CD 32 :

GUNSHIP 2000, JAMES POND 3, ULTIMATE BODY BLOWS, Arabian nights, Bubba'n'stix, James Pond 2, Labyrinth of time, Liberation, Lotus Trilogy, Microcosm, Nick Faldo's golf, Pinball Fantasies, Pirates Gold, Project X / F17, Sensible Soccer, Total Carnage, Zool.

Nombreuses aides, solutions, cheats et tips disponibles.

Vous aurez droit à tout cela pour seulement 350 FF / 2100 FB pour votre 1ère année d'inscription au club et votre premier jeu et ensuite 55 FF / 300 FB pour chaque échange.

Inscrivez-vous vite en écrivant à :

DREAM GAMES 11 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI BELGIQUE
France : Tél. : 19 32 89 84 04 10 Belgique : Tél. : 089 84 04 10

France : paiement uniquement par eurochèque ou mandat-poste international.

LES JEUX PC 3.5 ET PC CD-ROM SONT AUSSI DISPONIBLES.
L'inscription est de 400 FF / 2400 FB, vu le coût plus élevé de ces jeux.



Le magazine
des
graphistes
PROS sur
Amiga !

Des exercices
dirigés et
des pas à pas
sur des logiciels
comme ADpro
Aladdin 4D
Brilliance
Dpaint
Imagine

MediaPoint, Real3D, Scala
Scenery Animator, et bien d'autres...

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____

Prix de l'abonnement (6 numéros) France : 185 FF
Europe : 240 FF - Par avion : 380 FF
Je m'abonne pour un an à partir du numéro _____
Je joins un chèque de _____ à l'ordre de MULTIMED

MULTIMED

42, rue Raymond Marcheron 92170 VANVES Tél : 46 48 12 78



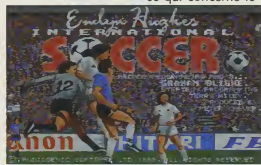
Kick off III, une vue des gradins imprenable.

stade des premières parties. Selon la précision des tirs, la rapidité de l'action, la gestion des tactiques ou les réactions du goal, on peut se trouver en face d'un jeu facile ou carrément injouable. Sans pour autant me répéter (non, je ne radote pas encore), *Manchester United* est difficilement jouable en première division avant des heures et des heures de matchs de moindre difficulté. Néanmoins, en troisième division, les rencontres sont parfaites pour les



Sensible soccer, un très bon parti !

débutants, mais un peu trop simples pour les habitués. *Sierra Soccer* n'est pas non plus à considérer comme un jeu difficile, surtout en ce qui concerne le gardien qui est franchement endormi ou complètement tétraplégique. On peut même dire que le gardien dans la précédente version de *Sensible soccer* n'était pas non plus une lumière, laissant un léger doute planer sur l'intérêt à long terme



du jeu. La version spéciale Coupe du monde qui vient d'arriver corrige ce léger défaut, nous livrant à présent un *Sensible* au sommet de sa forme. Le même problème se posait il y a encore peu de temps au sujet des arbitres, qui n'étaient pas très sévères, mais ceux-ci ont à présent le coup de sifflet facile, alors attention aux cartons. Le pire du lot est sans conteste *John Barnes* qui est pratiquement injouable et donc réservé à un public très averti.

La tactique

Venons-en maintenant à un domaine trop longtemps délaissé par les jeux de foot : l'aspect tactique. Bien souvent, on joue bêtement en essayant de toutes ses forces de marquer un but et l'on se demande pourquoi. Il ne faut pas chercher plus loin, la tactique employée par votre équipe n'est pas la bonne, il faut donc en changer (pas d'équipe, de tactique). En effet, si tous vos joueurs montent bêtement à l'attaque dès que le ballon se trouve à proximité des buts adverses, ou au contraire la majorité de votre équipe reste en défense, alors que se déroule une action offensive primordiale, il risque d'y avoir de petits pépins. Dans l'ensemble, tous les jeux proposent un panel de tactiques pré-établies de type 4-4-2 ou 4-2-4 et puis basta. *Sensible* et *Goal* se cantonnent aux tactiques les plus habituelles. Mais en y réfléchissant bien, quoi de mieux que pouvoir gérer exactement la position des joueurs sur le terrain et leur réaction devant telle ou telle situation ? Les jeux les plus marquants en ce domaine sont *OM Football* et *Manchester United*. Tous les deux proposent d'indiquer à chaque joueur le comportement qu'il devra acquiescer face à une action précise (attaque, défense, repli rapide...). Bien que *OM* soit plus précis à ce sujet (position du joueur pendant les corners ou les dégagements), le système adopté par *Manchester* me semble plus convivial. Case par case, on règle la position et la tactique du joueur sur le terrain, la stratégie de l'ensemble de l'équipe étant discernée d'un seul coup d'œil et modifiée à volonté. Mais cet aspect tactique ne serait rien s'il n'était accompagné d'une gestion individuelle et collective des ressources de chaque personnage. Des jeux comme *Goal*, *Manchester* ou *Sierra soccer* gèrent les caractéristiques des membres de votre équipe avec précision pendant la durée du match (et même sur plusieurs matchs en cas de blessures ou cartons pour *Manchester*). Comme pour les jeux de rôle, les aptitudes des joueurs dans divers domaines n'arrêtent pas de changer au cours d'une partie. Selon les agissements de chacun, leur endurance, leur vitesse, ou la précision de leurs tirs descendra à la moindre chute ou au moindre tackle. Le moral pourra même en prendre un coup après de trop nombreux échecs ou gâchis intempestifs.

tifs. Et le pire, c'est que l'on peut pratiquement regarder en temps réel l'importance de ces évolutions sur les membres de l'équipe. Dans *Manchester*, *Sierra soccer* ou *Goal*, leurs faiblesses se ressentiront instantanément en fonction de leurs actions à l'écran. Ces caractéristiques sont un bon moyen d'évaluer les



joueurs pendant un match pour prendre la décision d'un remplacement avant que l'accident ne survienne. Il faudra pour cela attendre un arrêt momentané du jeu (touche, dégagement), sinon, le jeu deviendrait trop facile et bien moins proche de la réalité. *Manchester* ne s'arrête pas là, et, tel un véritable soft de management, vous pourrez suivre l'évolution des joueurs au cours d'une saison, selon les cartons qu'ils ont reçus ou les interventions médicales dont ils ont fait les frais. Comme un vrai entraîneur, vous aurez tout à prendre en compte pour gérer au mieux votre équipe et la mener à la victoire.

Au final

Difficile de faire un choix, la majorité de ces logiciels apportant soit graphiquement soit tactiquement des petites options qui en font la force. Les personnes qui basent leur jugement avant tout sur l'action, sans pour autant être de grands champions devraient plutôt se tourner vers *Striker*. Ensuite, les joueurs qui veulent se défouler sur un jeu essentiellement axé sur la vitesse sont obligés de craquer pour le punch de *Sensible soccer* ou la vision spectaculaire de *Sierra soccer*. Les joueurs peut-être plus posés, mais friands de simulations complètes (gestion et jeu combinés), n'auront qu'à choisir entre *OM football* et *Manchester united*. Mais le choix sera rapide, car sans disposer d'une partie jeu très développée, elle n'en est pas moins conviviale, et en tous cas, infiniment plus jouable et plus intéressante que celle d'*OM*. Enfin pour les gens soucieux de réalisme, c'est *Kick off* et *Goal* qui remportent les suffrages. Ce dernier est le seul à être aussi complet sur le terrain que dans les vestiaires. Autrement dit, la gestion des joueurs tout comme la mise en oeuvre sur le gazon est exemplaire. S'il fallait effectuer un classement

(ô tâche ingrate !), je placerais *Goal* en première position, devant d'une très courte tête *Sensible soccer*, lui-même devant un *Sierra soccer* et un *Manchester united* se partageant la même marche du podium. Juste après viendrait *Kick off III* et relégués dans les dernières positions : *Striker*, *OM football* et enfin *John Barnes*.

A présent que vous avez tous les éléments, ne vous reste plus qu'à porter votre choix sur l'un ou l'autre de ces jeux. Votre décision devra être concise, ne placez donc pas la barre trop haut. En ce qui me concerne, le choix le plus intéressant reste *Sensible soccer*, qui est basé avant tout sur l'action mais propose une réalisation qui se rapproche de la perfection, le meilleur compromis à mon avis. Le choix le plus judicieux (cela n'engage que moi), ce serait de vous procurer la compilation *World cup year 94* qui regroupe ni plus ni moins que *Goal*, *Sensible soccer* et *Striker*, le tout saupoudré de

Championship manager qui vous fera découvrir les différentes façons de gérer un club de foot (n'abusez pas trop de ce dernier, vous risqueriez d'être arrêté chez vous à 6 heures du matin). N'oubliez pas non plus qu'un jeu de foot prend tout son intérêt quand vous êtes plusieurs. N'hésitez donc pas un seul instant à organiser entre vous des championnats sur micro pendant ces vacances (et après aussi), et forcez-vous quand même à mettre de temps en temps le nez dehors, ne serait-ce que pour profiter du soleil ou, le plus normalement du monde, vous précipiter chez le libraire le plus proche pour acheter le prochain numéro de *Dream* qui pourrait bien vous parler des prochains jeux de foot pour cette rentrée (voir encadré). ■

Remerciements à Laurent Argout.



Goal, pour les soucieux de réalisme.



BRIAN THE LION 1200

PSYGNOSIS

Brian est un gentil petit lion coincé sur une île de laquelle il aimerait bien s'enfuir. Il devra traverser les nombreux paysages qui parsèment l'atoll (jungle, montagne, ruines...) en se débarrassant des dangereux insulaires qui le peuplent : serpents, escargots, tigres, indigènes, golems, chauves-souris et autres gre-



Le très brillant Brian.

nouilles. Selon son humeur, il choisira de les réduire en bouillie en leur sautant dessus, ou de les écharper vifs en leur administrant un coup de ses griffes acérées. Chaque tableau est bondé de pièges et d'éléments qui agiront avec le personnage. Dès le premier tableau, on pourra emprunter un radeau, utiliser un trampoline ou un plongeoir et même jouer à l'homme-canon ! Le scroll multidirectionnel est bien évidemment fluide au possible, et l'animation du personnage, tout comme la maniabilité, conformes à nos espérances les plus

exigeantes. Brian se met à bailler s'il reste inactif trop longtemps, se retient de tomber quand il est sur le point d'être précipité dans le vide, et soulève un nuage de poussière dès qu'il retombe sur ses pattes.

Avant chaque tableau, le programme vous informe du temps de bonus qui vous est alloué pour terminer celui-ci. En terminant le tableau dans les temps, vous pourrez alors accéder à l'un des tableaux bonus, où vous pourrez peut-être récupérer de l'énergie ou même des vies. De plus, chaque niveau renferme un passage mystérieux (une tornade vous y mènera) qui permet d'accéder à plusieurs niveaux secrets. Il arrivera même que vous soyez en mesure d'aller faire vos emplettes dans la boutique du marchand pour y acheter énergie, vies "continues", super-sauts ou super-vitesse.

Les graphismes du décor comme les personnages sont d'une finesse incroyable. La musique est entraînante et les sons ajoutent une touche de bonne humeur. *Brian the lion* est l'un des jeux de plates-formes les mieux conçus sur Amiga. De plus, des codes



Un personnage très expressif !

évitent de s'éterniser pendant des mois et des mois sur le même tableau, mais n'étant délivrés que ponctuellement, ils permettent au jeu de garder une difficulté notable. Encore mieux, le soft est installable sur disque dur. *Brian the lion*, le jeu pour rugir de plaisir !



Mettez un lion dans votre machine.



Brian the lion est véritablement un "must" du genre !

AMIGA 1200

GRAPHISME	16
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	17
SON	14
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : Amiga 1 Mo

91%

Mister Nutz

OCEAN

Mr Nutz commence mal. Lorsque l'on se retrouve dans la première phase du jeu, la réalisation semble déplorable. Un petit écureuil est dirigé de façon malhabile (et dans une fenêtre graphique ridiculement petite) dans un décor simpliste au possible (non, ne partez pas déjà, car la suite est bien plus intéressante et mérite votre attention !). C'est dans cette partie, qui n'est en fait qu'une simple transition, que Nutz va collecter les armes, les objets et les renseignements qui lui seront utiles dans la seconde phase du jeu. La deuxième phase balaye heureuse-



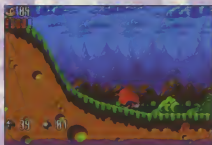
Un Nutz et ça repart.

ment avec faste la banalité qui caractérisait la première. En effet, c'est à présent un jeu d'arcade pur et dur qui nous est offert. L'écureuil est bien plus gros (la taille du sprite est particulièrement saisissante) et possède un look très fun et parfaitement réussi. Le décor aussi peut se vanter d'une réalisation exemplaire. Les couleurs sont chatoyantes et l'ensemble assez fouillé pour enthousiasmer les plus difficiles. Mais cela n'est rien devant ce qui demeure l'atout majeur du logiciel : la vitesse. Ce n'est plus un petit rongeur, c'est un véritable lièvre qui défile sur l'écran. La vitesse d'ani-

mation, scrolling compris, est saisissante et fluide à souhait.

Au fur et à mesure de votre progression, vous changerez de décor et rencontrerez des ennemis encore plus féroces, mais aussi des objets aux possibilités génialissimes qui mettront en action votre matière grise (interrupteurs, ventilateurs vous propulsant dans une direction, etc.). Cela sans parler de l'ultime pouvoir... celui de voler ! Après avoir collecté plusieurs bonus en forme de plumes, il vous sera successivement possible de planer puis de voler, et ainsi atteindre des endroits inaccessibles. Seule ombre au tableau, le simple fait de voler vous coûte un max d'énergie ;

alors sachez être économes ! Ce jeu est tout simplement génial ! La partie simili-aventure n'est pas un exemple de qualité, mais apporte néanmoins un plus à l'ensemble, et permet de diversifier le genre du jeu, ce qui n'est pas si mal. C'est aussi le cas pour les séquences bonus et intermédiaires, mais vous le découvrirez bien assez tôt.



C'est un pro ce Nutz !



My name is Nutz, Mister Nutz.

AMIGA 1200

GRAPHISME	16
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
SON	16
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : Amiga 1 Mo

93%

Les Prix
Le Service
La Valeur
La Qualité



CUDA

INFORMATIQUE

Vente uniquement
par
correspondance

CUDA Informatique S.A.R.L. - 9, Rue Saulnier, 75009 PARIS, FRANCE

Téléphone: (1) 42.46.47.60 Téléfax: (1) 42.46.47.01

Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Nouveau Catalogue sur demande

NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !

Disque Dur pour A2000	1990.— Ftte
105 Mo SCSI + Contrôleur SCSI	
Disque Dur INTERNE pour A500	2190.— Ftte
60 Mo IDE + Contrôleur	
Interface Deluxe Midi IV professionnel	350.— Ftte

!!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEW

Super Promo du Mois

Imprimante "COMMODORE" MPS 1270	1890.— Ftte
JET D'ENCRE	

MEMOIRES

Amiga 500

CI512H	512K + Horloge	289.— Ftte
CI520	2 Mo + Horloge Option 1 Mo Chip	990.— Ftte
MegaChip2	2 Mo CHIP + Super Fat Agnus	1790.— Ftte

Amiga 600

CI605H	1 Mo + Horloge	490.— Ftte
--------	----------------	------------

Amiga 1200

CI1208	2 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1590.— Ftte
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1890.— Ftte
DKB1202	2 Mo (2 supports mémoires SIMM)	1790.— Ftte
	4 Mo (2 supports mémoires SIMM)	2190.— Ftte

LECTEURS

Double Densité

CI880	Externe tous Amiga	490.— Ftte
CI881	Interne A500/600/1200	460.— Ftte
CI882	Interne A2000/4000	460.— Ftte

Haute Densité 1.76 Mo par disquette, Nécessite WB2.04

CI176	Externe tous Amiga	1190.— Ftte
CI1761	Interne tous Amiga,	990.— Ftte

SCANNERS

PowerScan 4	Scanner à main 256 niv. de gris	1490.— Ftte
Epson GT 6500	Scanner A4, 600 DPI, Couleur	7790.— Ftte

CO-PROCESSEURS & OSCILLO's

68882 20 Mhz (PGA ou PLCC)	590.— Ftte
68882 33 Mhz (PGA ou PLCC)	790.— Ftte
68882 40 Mhz (PGA ou PLCC)	1090.— Ftte

CARTES ACCELERATRICES

Amiga 500 et Amiga 2000

Supra Turbo 28	4 Fois plus rapide	1290.— Ftte
M-Tec 520/1	68020 + 1 Mo + Support Co-pro	1990.— Ftte
M-Tec 520/4	68020 + 4 Mo + Support Co-pro	2990.— Ftte
M-Tec 530/1	68030 + 1 Mo + Support Co-pro	2990.— Ftte
M-Tec 530/4	68030 + 4 Mo + Support Co-pro	3990.— Ftte

Amiga 600

M-Tec	68020 ou 68030 + Support Co-Pro	Tél
-------	---------------------------------	-----

Amiga 1200

M-Tec 1230/28	68030 28 Mhz + Horloge	1990.— Ftte
	+ Support Co-Pro + MMU	
	+ Option SCSI II + Extensible jusqu'à 8 Mo	

DISQUES DURS (Tél pour divers Capacités)

Amiga 600 & A1200 inclus manuel et câbles

60 Mo Interne	1290.— Ftte
80 Mo Interne	1590.— Ftte
120 Mo Interne	1990.— Ftte

Amiga 500

Contrôleur Externe Seul	1130.— Ftte
+ Rom Switcher + Support Mémoire	
Contrôleur Interne Seul	990.— Ftte

Amiga 2000

Contrôleur Seul SCSI	599.— Ftte
Contrôleur TRIFECTA seul SCSI II / IDE	1390.— Ftte
+ Support Mémoire	

ACCESSOIRES & DIVERS

ROM Switcher A500	279.— Ftte
ROM Switcher A600	329.— Ftte
ROM Switcher A1200 (3.0/1.3 livré avec ROM)	650.— Ftte
Video Backup (Version Peritel)	549.— Ftte
Souris Mécanique (Haute Qualité)	170.— Ftte
Disk Expander	349.— Ftte
(Double la capacité de votre Disque Dur)	
Souris Optique avec tapis	399.— Ftte

Produits Adept Development

Personal Paint & Painter 3D <i>Promo</i>	590.— Ftte
Logiciel de dessin AGA + Logiciel 3D	
Home Music Kit V.F. <i>Promo</i>	349.— Ftte
Digitaliseur Audio Professionnel + Softs	
Fun Color <i>Super Promo</i>	349.— Ftte
Afficher 16 Mio de Couleur Sur tous Amiga	
The Sound Shop <i>NEW Dispo en juin</i>	590.— Ftte
Deluxe Midi IV <i>NEW</i>	235.— Ftte

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette Publicité, Contactez-nous !

Bon de Commande

Nom _____ Tel _____

Adresse _____

CP _____ Ville _____

Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport

☐ Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

No Article / Description

Montant TTC

+ Frais de Transport

Total

Signature : _____

Second samurai

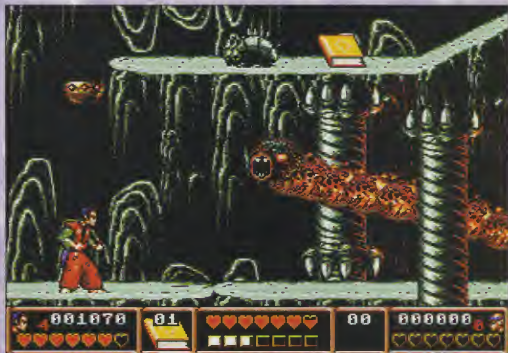
PSYGNOSIS

Ce second volet des aventures samurai succède admirablement à son aîné et nous entraîne dans une production où l'action et l'aventure vont de pair. L'habile guerrier se retrouve dans un décor impressionnant de qualité. Le plan principal, pour le premier tableau, est composé de roches volcaniques aux couleurs pourpres sous lesquelles de gigantesques lacs de lave restent en perpétuelle ébullition. L'atmosphère en est presque suffocante ! Un superbe



Passé la seconde, samuraï !

dégradé de fond ajoute une touche de couleurs vives à l'ensemble, s'y accordant harmonieusement. Le scrolling est fluide et le personnage principal bouge bien. Ses mouvements sont variés, surtout au niveau des coups. Il existe plusieurs façons de frapper, que ce soit du poing ou du pied ; immobile ou en effectuant un saut. Dès qu'une arme est récupérée, celle-ci s'ajoute à celles en cours et peut être utilisée efficacement contre



Il vous faudra toute votre agilité de samuraï pour déloger ce monstre des cavernes.

l'adversaire. Des couteaux de jet ou un bon vieux sabre éviteront les contacts rapprochés. Certains monstres (c'est le pays des dragons) obligeront le vaillant combattant à s'en servir, car ils sont difficiles à abattre. Mais *Second samurai* est bien plus complet qu'un simple jeu d'action. Les différentes parties nécessaires à la construction du sabre ne sont pas facilement accessibles, et de nombreux passages plus ou moins

cachés devront être franchis pour compléter le niveau. Dans le premier, il est même possible d'emprunter un véhicule : une bulle d'air ! Une fois à l'intérieur, on se déplace comme on

le ferait avec tout autre moyen de transport (génial, non ?). Des musiques et des bruitages (choeurs) accompagnent l'action et sont vraiment somptueux. Un jeu de plates-formes original, où il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge. De surcroît, *Second samurai* bénéficie d'une réalisation graphique parfaite.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	17
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	15
SON	16
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : Super Nes

90%



Dans ce deuxième volet il n'est pas question de buller !

James Pond III

MILLENIUM

James Pond, agent secret spécial et subaquatique, revient après ses exploits lors des précédents numéros de la série, et est à présent investi d'une toute nouvelle mission, référencée sous le code Operation starfish. Votre aventure commence sur la Lune. Pour compléter chaque mission, vous devrez détruire la balise qui se trouve quelque part dans le

relativement importante. Pas question donc de prendre son élan et se ruer sur une plate-forme élevée, pour se retrouver immédiatement à son point de départ, après avoir exécuté une superbe glissade, à la limite de l'incontrôlable. Les mouvements du personnage sont plutôt simples. JP peut expédier un coup de poing à ses adversaires, ou encore ramasser, utiliser ou poser l'un des nombreux objets qui se trouvent à proximité. En plus des croissants de l'une, pièces et autres coupes qui lui permettent de récupérer des points, des tonnes d'autres objets aux utilités diverses parsèment le décor casque de protection, arme à feu, bombe, parapluie-parachute, bottes de sept lieues, combinaison spéciale, lunette à rayon-x (pour découvrir des endroits cachés)... L'intérêt principal du jeu réside dans son gigantisme. *James Pond III* est déjà un jeu d'arcade spectaculaire du point de vue de la taille et du

nombre des tableaux, mais quand on sait que plus d'un tiers du jeu se compose uniquement de salles secrètes, on imagine combien l'ensemble peut être vaste. Une bonne surprise viendra s'ajouter au programme lorsque vous découvrirez l'un des agents perdus : Finniss (une grenouille). Il vous sera alors possible de contrôler ce nouveau personnage aux caractéris-



Captain Fish !

tableau, ou, pour certains niveaux, accomplir une tâche spéciale (collecte de certains objets), avant de continuer. Le personnage se meut dans tous les sens, avec une étonnante dextérité. La maniabilité, elle aussi très précise, mettra vos nerfs à rude épreuve, l'inertie du personnage étant



Attention dans les descentes, ça va vite.

tiques très personnelles. Pour ne rien gâcher, les programmeurs ont eu l'heureuse idée de pourvoir leur bijou d'une option de sauvegarde. Après *Superfrog*, on se demandait s'il était possible de réaliser un jeu d'arcade aussi complet. *James Pond III* démontre que c'est faisable !



Operation starfish est un nouvel épisode de James Pond avec James dans le rôle principal.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	14
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	13
SON	13
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : Pc

90%

Fury of the furies

MINDSCAPE/KALISTO

Décidés à sauver leur peuple et libérer leur roi, les tinies vont devoir parvenir jusqu'à lui et chasser l'usurpateur hors de leur planète. Chacun des quatre tinies possède des pouvoirs particuliers et ce selon sa couleur : le jaune a la capacité de tirer sur ses ennemis et de traverser le feu, le rouge peut dévorer certaines parties du décor, le bleu est

feront à toute vitesse, afin de ne pas atteindre l'échéance fatale). Des jetons sont disséminés dans le jeu, et bien que leur collecte ne soit pas obligatoire, elle n'est pas superflue pour autant, 100 jetons ramassés équivalant à une vie supplémentaire. Vies et temps complémentaires peuvent être récoltés, mais restent très rares dans le jeu. Vous réalisez com-



Chaque Tiny a ses propres caractéristiques, mais attention à ne pas les mettre en fury !

un champion pour l'apnée et le vert peut s'accrocher à l'environnement à l'aide d'un grappin et se balader dans les tableaux comme le ferait Tarzan. Un tiny peut se transformer en un autre à volonté (selon les tableaux) et ainsi revêtir les spécificités de l'un de ses comparses. Les tableaux (une centaine) sont de véritables petits jeux de réflexion dans lesquels nos petits amis vont pouvoir s'en donner à cœur joie en exerçant leurs talents. Il va sans dire que le succès de chaque mission dépend de votre capacité à évaluer la situation, choisir le tiny approprié, et maîtriser ses déplacements : le rouge pourra aisément se frayer un passage dans la roche, le jaune viendra à bout d'un adversaire gênant, le bleu donnera accès au milieu sous-marin et le vert permettra d'atteindre des hauteurs inaccessibles autrement ou de passer au-dessus d'un obstacle bien trop large.

Le temps est bien sûr limité, et ce au vrai sens du mot (certains niveaux se

bien Fury of the furies peut être intéressant du point de vue de la réflexion. Et pour combler le tout, la réalisation est irréprochable : les cou-



Le Tiny vert a un grappin très utile !

leurs sont vives et les personnages (tout comme les décors) sympathiques, l'animation est rapide et le scrolling fluide, de plus la bande sonore est de très bonne qualité. La version CD-32 ne présente pas d'amélioration notable tout en conservant l'excellente jouabilité de la version Amiga. Recommandée aux spécialistes.



Tous les AMIGA

GRAPHISME	15
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	14
SON	16
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 5

Disponible sur : CD-32, Pc

90%

Zool II

GREMLIN

L'innovation dans *Zool II* vient de l'apparition d'un second personnage, prénommé Zool, qui n'est autre que la compagnie de cœur et de guerre de Zool. Les deux héros ont des compétences différentes ce qui augmente grandement la durée de vie. Avec Zool, il vous est possible de passer par des chemins où la solidité de son crâne servira pour ouvrir des passages. Pour Zool, ses tournolements lui permettent de détruire certaines trappes. Les deux ont tout de même des points communs, ils s'accrochent et se déplacent sur des murs (à l'exception des surfaces glissantes) et peuvent tirer. Zool, plus chanceuse, possède en plus un lasso.



Tu veux zooler avec moi ?

Comme tout jeu de plates-formes qui se respecte, des tas d'astuces et de passages secrets sont là pour vous aider. Vous pourrez ainsi collecter des vies, de l'énergie, des nouvelles armes comme des bombes ou des boucliers. A la fin de chaque monde, vous pourrez avoir accès à un niveau bonus : un casse-briques assez sympa. Le son est à la hauteur de nos espérances avec de magnifiques thèmes d'inspiration orientale. En somme, sur CD comme sur Amiga, le jeu est une référence !



Zool et Zool

Tous les AMIGA

GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : CD-32

85%

Oscar

FLAIRSOFT

Livré avec la CD-32 pour favoriser son lancement, *Oscar* est également disponible sur Amiga. Oscar est un petit personnage



Oscar à voile.

coiffé comme un balai brosse décidé à aller au cinéma. Sept salles vont alors s'offrir à lui, l'entraînant à chaque fois dans un décor cinématographique différent : western, dessin

animé, horreur, science-fiction, guerre. Oscar peut même participer à un jeu télévisé ou visiter *Jurassic park* ! Muni d'un yoyo, que vous devrez trouver, Oscar dégommera les monstres, cassera des murs ou encore s'en servira comme Spiderman pour s'accrocher aux plates-formes. Il ne faudra bien entendu pas oublier de ramasser toutes les statues d'Oscar pour pouvoir ensuite changer de monde. Tout au long de son parcours, Oscar peut récolter quelques pouvoirs spéciaux comme des bottes de sept lieues (attention Sonic !), des ailes, des chaussures à ressorts, un bouclier et même jouer les hommes invisibles. Chaque monde possède



Une ambiance très ciné.

trois tableaux de bonus pour lesquels l'habileté sera de rigueur. Les graphismes sont détaillés et parfaits à chaque niveau. La jouabilité est toujours excellente. L'ambiance sonore est bien entendu moins riche sur Amiga que sur CD-32 mais elle est tout de même valable.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	16
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	17
SON	14
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 1

Disponible sur : CD-32

87%

Turrican III

RENEGADE



Tu ricanes toujours aussi fort ?

Une fois encore, le mal refait surface et Bren Macguire, c'est-à-dire vous, doit de nouveau éliminer des abominables mutants. Pour une fois, on ne vous a convoqué que pour l'ultime bras de fer avec les forces maléfiques des aliens. Le joueur a toujours pour personnage principal un magnifique cyborg aux qualités athlétiques au-dessus de la normale et à l'arsenal très impressionnant d'autant plus que durant le jeu

diverses armes pourront s'ajouter à son attirail. Les décors, très inspirés d'*Alien* (film incontournable !), sont oppressants à souhait. La qualité graphique un peu en-deçà des précédentes versions, mais reste tout de même acceptable. Le point fort de *Turrican III* réside dans ses sprites (bougeant parfaitement) et ses scrollings (multidirectionnels). Quelques innovations sont apparues. Ainsi, le personnage a un grappin fixé sur son



Turrican ou Turrican pas ?

Deep Core

ICE

Deep Core est un bon jeu de plates-formes avec tous les ingrédients qui conviennent : un héros fort et musclé (prénommé Dawnrazor), des armes de calibres



Argegh fut son cri !

différents et des monstres tous plus ignobles les uns que les autres. Suite à la chute d'un vaisseau non identifié dans l'océan indien, Dawnrazor,



descendant de Schwarzy (n'oublions pas que nous sommes en 2480), est introduit dans le vaisseau pour faire le ménage. Vous constaterez avec surprise que Dawnrazor dispose d'un bazooka X-38 à laser rétroactif et qu'il ne porte pas de chaussures... triste époque. Dawnrazor aura donc à jongler avec les clés, les ascenseurs, les mines explosives et les robots avant d'exterminer l'alien maître du vaisseau. La jouabilité est

bras. Autant vous le dire tout de suite, cela augmente grandement la variété et oblige tout joueur à le maîtriser faute de ne pouvoir progresser. Les fans des précédents volets seront comblés, les nouveaux ne seront pas déçus. C'est un grand jeu de plates-formes doublé d'un shoot'em up digne de l'Amiga.

Tous les AMIGA

GRAPHISME 14

ANIMATION 13

JOUABILITÉ 16

SON 15

DURÉE DE VIE 14

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disques : 2

Disponible sur : -

88%

excellente, les scrollings impeccables et les graphismes, bien que n'exploitant pas à fond les capacités de la CD-32, sont très réussis (en particulier l'effet de reflet à la surface de l'eau lorsque Dawnrazor avance en milieu humide). Une excellente adaptation.

CD-32

GRAPHISME 14

ANIMATION 14

JOUABILITÉ 16

SON 14

DURÉE DE VIE 13

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VO

Support CD

Disponible sur : Amiga

79%

Quick

TITUS

Originalement intitulé *Rabbit*, ce jeu reprend les exploits d'un petit lapin plutôt sympathique errant dans des tableaux peuplés de pièges et d'ennemis. Le personnage est mignon tout plein, et l'on se demande comment il sera capable de se débarrasser de ses adversaires et rapporter à son village



Une charmante hôtesse vous attend à l'arrivée.

la graine-machine tant convoitée. On comprend vite son mode d'attaque quand on le voit se rouler en boule et se lancer sur ses ennemis, prêt à effectuer un strike décisif. Il essaiera tant bien que mal de rejoindre la sortie de chaque niveau et surtout le sorcier du pôle nord, n'oubliant pas de récolter au passage certains bonus fort utiles pour accélérer sa vitesse, augmenter son capital de points ou bien simplement éviter la mort. Pour sa survie, notamment dans le désert, il ne devra pas oublier de s'hydrater à l'aide des nombreuses fioles gorgées d'eau qu'il trouvera. Faute de quoi son petit squelette de lapin enrichira la nécropole désertique d'un nouveau spécimen. Un jeu bien sympa, fluide et assez rapide, que les jeunes enfants ne manqueront pas d'apprécier. Sans oublier des tas de salles cachées, des tableaux bonus et les boss de fin de niveau. Le programme reconnaît automatiquement le mode AGA, et l'utilise alors pour de superbes plans différentiels. Seul petit défaut : des graphismes un peu dépourillés. Mais Stywos, l'équipe de création, peut être fière, car pour un premier jeu, c'est réussi.



Un lapin ça ne mange pas de pain !

Tous les AMIGA

GRAPHISME	12
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	13

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disques : 3

Disponible sur : Pc et Super Nes

80%

Cool spot

VIRGIN

Un étrange personnage, fils illégitime d'un Smarty ou autre Smiley, s'est vu adjoindre deux petites pattes qui lui assurent à présent une mobilité surprenante. Au début de chaque tableau, l'ordinateur nous indique qu'un certain nombre de jetons doit être collecté. Un comp-

teur vous rappelle le nombre de bonus ramassés, et, par différence, la somme de jetons qu'il vous reste à récupérer avant d'atteindre la sortie. Le contrôle du personnage est aisé, ses actions étant limitées. Il peut tirer sur ses ennemis, et ce en imprimant une direction à ses tirs, sauter en l'air (un petit saut ou un grand bond selon vos désirs), grimper (cordes, lianes...), marcher et courir. La démarche du héros, bien que lente, n'en est pas moins sympathique. Une multitude de petites animations viennent ponctuer l'action : après chaque tableau, une séquence intermédiaire peut vous faire gagner une vie. Si vous avez ramassé 100% des jetons, celle-ci vous est acquise. Et

une vie supplémentaire n'est pas superflue compte tenu de la dextérité qu'il convient d'acquérir pour terminer les tableaux qui font figure de "labyrinthes-coupe-gorges". La réalisation est impeccable et l'humour est omniprésent : un soft stupéfiant et délectant !



Les lunettes, c'est uniquement pour la frime !

Tous les AMIGA

GRAPHISME	15
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
SON	16
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disques : 3

Disponible sur : Pc

88%

Wiz'n liz

PSYGNOSIS

Qu'est-ce qui arrive quand deux apprentis-sorciers agitent un peu trop leur baguette magique à côté d'un chapeau... on se retrouve confronté à la plus grande invasion de lapins jamais vue sur nos Amiga !

Les deux comparses décident donc de partir à la recherche de ces petits rongeurs afin de les ramener au bercail. Le jeu est très rapide, car le temps est compté. A chaque tableau, un mot apparaît en haut de l'écran, dont toutes les lettres doivent être allumées. Une fois le mot terminé, on peut passer à la "cueillette" des lapins, ainsi que des divers ingrédients servant à préparer plusieurs potions magiques. Après avoir terminé un tableau, on rapporte les ingrédients à l'écran principal, où l'on peut les mélanger à sa guise et obtenir des potions aux effets les plus inattendus... Pour chaque niveau, les

tableaux sont nombreux et variés, mais tous nécessitent une grande rapidité d'exécution si l'on ne veut pas perdre de vie. Quand ceux-ci ont tous été ratissés, c'est au boss de fin de niveau (une marguerite au premier) qu'il faut se mesurer, et croyez-moi, ils mettent du temps à céder à vos assauts répétés. L'action est soutenue et rapide, les décors très variés,



Partez à la recherche des lapins.

Trolls

FLAIR

Trolls n'est ni plus ni moins (et ce n'est pas peut-être) que l'ancêtre d'Oscar. Chose étonnante, il est arrivé sur CD-32 alors que son petit frère y sévissait déjà. Trolls met en scène un petit personnage aux cheveux multicolores.

Celui-ci évolue dans divers milieux (qu'il aura pris soin de choisir), et tente de retrouver toutes les figurines à son image qui s'y cachent. Il court dans tous les sens à leur recherche, ramasse les nombreux bonus qui se trouvent sur son chemin et saute sur ses ennemis pour les éliminer. L'animation est toujours



Troll est-il le frère d'Oscar ou juste un cousin... même germain ?

jouer seul est très sympa, mais à deux, c'est le top de la distraction !



Wizze...

Tous les AMIGA

GRAPHISME 15

ANIMATION 15

JOUABILITÉ 16

SON 14

DURÉE DE VIE 15

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disques : 2

Disponible sur : Pc

89%



CD-32

GRAPHISME 16

ANIMATION 15

JOUABILITÉ 15

SON 15

DURÉE DE VIE 15

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

89%

IMPOSSIBLE MISSION 2025

MICROPROSE

Impossible mission est un jeu de plates-formes. Un petit personnage court et peut effectuer des sauts périlleux spectaculaires. Son but est toujours le même : éviter les robots et fouiller minutieusement chaque objet du décor pouvant renfermer les bouts d'un circuit à reconstituer ou encore un objet utile : revolvers, grenades, déguisements (pour tromper la surveillance des robots)... Vous trouverez également des ordinateurs. Ils vous permettront d'assembler les différentes pièces du circuit ou encore de récupérer des indices ou des objets après de petits jeux. L'un est un shoot'em up, et l'autre est de type *Simon* (une suite d'actions qu'il faudra reproduire). Si vous arrivez à les terminer,



Les terminaux réservent des surprises.

vous gagnez au choix un indice ou un objet. La réalisation n'équivaut cependant pas à la profondeur du jeu. Le décor n'est pas très fouillé et les



Les sauts sont dignes de véritables acrobates.

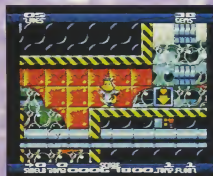
Donk

SUPERVISION

Après les *Tortues ninja*, voici le canard samuraï. *Donk* est un superbe jeu de plates-formes dont le principe n'est pas sans rappeler les aventures d'un autre héros de basse-cour, Alfred le poulet. Fi de basse-cour, il s'agit ici d'une plate-forme pétrolière géante investie par les forces du mal. *Donk* doit, à chaque niveau (il y en a 112), ramasser le maximum de diamants pour pouvoir passer au niveau supérieur.



Que se passe-t-il Donk ?



Mais où est Donk Ornicar ?

Donk dispose pour cela d'armes inédites : il peut pourfendre d'un coup de sabre ses adversaires, activer son bouclier, se transformer en canard flottant ou lancer des bombes-oeufs. Bref, tout un programme. La réalisation de ce plates-formes s'inspire des classiques à la mode sur console japonaise : personnages aux formes arrondies, scrollings différentiels, multiples niveaux cachés, boss de fin de parcours, jouabilité excellente... De mode il est aussi question avec le choix des musiques CD : des morceaux de techno accompagnent l'action, ce

divers éléments semblent y avoir été plaqués. L'animation est sommaire et le scrolling un peu saccadé. En revanche, la musique est de bonne facture, réalisée par le pro qui nous avait déjà concocté celles de *Project X* ou d'*Alien breed*. Et pourtant, on prend plaisir à jouer à *Impossible mission*, que l'on peut facilement comparer à l'illustre *Flashback*.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	11
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	12
SON	15
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disques : 2

Prévu sur : CD-32

87%

qui, pour certains, passera pour une irréparable faute de goût. Qu'à cela ne tienne, vous pourrez couper la musique. Pour ne rien gâcher, *Donk* offre un mode deux joueurs avec écran scindé en deux qui ravira tous ceux qui souhaitent jouer en famille ainsi qu'un mode de sauvegarde.

CD-32

GRAPHISME	15
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
SON	17
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 à 2

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

81%

Globdule

PSYGNOSIS

Globdule est un petit personnage en forme de raclure de fond de gorge. Sa façon de se mouvoir est inhabituelle, mais s'avère diaboliquement utile quand l'action est plus tendue. Globdule peut s'accrocher partout, tant pour accéder à des hauteurs élevées que pour éviter un obstacle (ou un ennemi) qui se trouve au sol. Grâce à ses caractéristiques peu communes, il est alors possible d'éliminer ses ennemis en leur sautant dessus, récupérer les diamants et les yeux, nécessaires

pour accéder au niveau suivant, et revenir au point de départ. En tout, une cinquantaine de niveaux répartis dans huit mondes différents, avec de nombreux codes fournis au cours du



Fais pas ton Globdule !

jeu, évitant de tout recommencer depuis le début. Les graphismes en 32 couleurs sont d'une grande beauté. Les musiques collent (c'est le cas de le dire) parfaitement à l'action, elles sont nombreuses et admirables. L'animation n'a pas été délaissée : les déplacements de Globdule, tout comme le scrolling, sont d'une fluidité et d'une vitesse à la limite de la sorcellerie.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	16
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	16
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : -

89%

Arabian nights

KRISALIS

En provenance directe d'une ancienne version Amiga 500, *Arabian nights* est un excellent petit jeu de plates-formes. La fille du calife a été enlevée par un démon. Vous, Sinbad junior, avez assisté, impuissant au kidnapping. Le calife vous en tient personnellement responsable et vous jette en prison. Ne comptant que sur votre courage, vous décidez de partir la délivrer mais il faudra d'abord vous évader...

Arabian nights est un magnifique jeu de plates-formes. Au premier niveau vous êtes par exemple perdu dans les douves du

château. Sauter de murs en murs, éviter les oubliettes et délivrer les prisonniers sera votre premier objectif. Vous pourrez glaner des indices en discu-



Où sont les bons plans ?

tant avec eux ou encore ramasser des objets qui vous aideront dans votre quête. *Arabian* revêt donc un aspect

aventure qui rend le jeu d'autant plus extraordinaire. Côté réalisation, le jeu n'a bénéficié d'aucune amélioration d'ordre graphique ou sonore par rapport à son support d'origine. *Arabian nights* est un excellent jeu à un prix très abordable qui vous tiendra en haleine un bon bout de temps.

CD-32

GRAPHISME	11
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
SON	13
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

78%

Microcosm

PSYGNOSIS

Ah voilà un jeu qui exploite les capacités de la CD-32 ! Vous voulez le scénario, ok, be cool. Dans un futur proche, sur une colonie terrienne à la technologie fort avancée, deux méga-holdings (Cybertech et Axiom) se livrent des



La chasse aux virus est ouverte !

guerres aussi bien commerciales que "guerrières". Dans ce véritable champ de bataille, tous les coups sont permis. Le grand patron de la Cybertech est sur le point de subir une opération pour pallier à une santé se dégradant de jour en jour. Toutes les équipes de la sécurité sont sur le qui-vive. Si le patron venait à mourir, ce serait la catastrophe. Une fois dans la magni-

fique tour Cybertech, on emmène le Pdg dans la section hôpital. C'est là que l'histoire prend toute son envergure. Comme pour le film *L'Aventure intérieure* de Joe Dante, les concurrents d'Axiom ont engagé des mercenaires et les ont injectés dans le corps du boss afin de le tuer, par contamination "bio-technologique"... La réalisation de *Microcosm* est bouleversante, renversante, extravagante... Tous les graphismes du jeu proviennent d'une Silicon graphics, les scènes cinématiques sont nombreuses et plongent le joueur dans une ambiance à la *Blade runner*. Comme si cela ne suffisait pas, des séquences vidéo ont été tournées et incrustées dans les scènes en images de synthèse. Il n'y a rien à redire, c'est le top. Le jeu en lui-même est un shoot'em up en 3D (attention ce n'est pas du fil de fer mais des images de synthèse) très classiques. Vous piloterez divers engins le long des veines, vaisseaux sanguins et même dans le cerveau pour le combat final (beurk !). Vous aurez bien entendu diverses armes à votre disposition, et heureusement car les hommes d'Axiom ne sont pas avarés d'entourloupes en tout genre.



Vous retrouverez, dans Microcosm, une ambiance Blade runner.

Parfois, vous assisterez à l'action de l'intérieur même du cockpit, parfois de l'extérieur. Pour ne pas renier ses ori-



Microcosm, mais méga jeu !

gines, en fin de niveau, des boss viennent vous bloquer le chemin. Les engins répondent parfaitement à toutes les sollicitations du joystick. Comme vous pouvez l'imaginer, le son est à la hauteur de toutes les espérances. La musique de Rick Wakeman avec au clavier l'un des membres du groupe Yes, les bruitages tous "azimuts" vous laisseront baba. C'est l'extaaaaaase !



Voyage au centre du big boss.

CD-32

GRAPHISME	18
ANIMATION	18
JOUABILITÉ	16
SON	18
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : CD-Rom PC, CDI

90%

Banshee

CORE DESIGN

Banshee vous catapulte aux commandes d'un avion de guerre en l'an 1999 dans un monde hostile... Hostile depuis l'arrivée de Blardax Maldrear (cherchez l'anagramme), empereur alien belliqueux souhaitant faire de votre monde la centième des provinces de la planète Veenix. Votre mission est de parcourir les quatre niveaux géants du

chaises, tanks, navires... sans compter les soldats, minuscules et gesticulants, qui tirent dans les pales de votre appareil. Leur apparition constitue souvent une grande attraction : lorsqu'ils sont touchés, certains s'évaporent dans une flaque de sang, d'autres se transforment en squelette ou s'enflamment... Une variété qui concerne également les décors et les

attaques laser.

Malgré cela, la rapidité du jeu est exceptionnelle. "Nous avons passé énormément de temps à accélérer le tout et à optimiser. J'aime penser que nous poussons le 1200 au bout de ses limites" indique Soren, l'un des deux programmeurs. Le mot est juste.



Banshee, plus qu'un nom, un jeu.

Jamais autant de sprites aussi grands ont cohabité sur un même écran à cette vitesse ! Il en résulte évidemment une jouabilité hors pair qui devrait finir par convaincre ceux qui ne l'étaient pas encore. Pour ne rien gâcher, *Banshee* peut être joué à deux simultanément. Dans ce cas, deux options originales offrent la possibilité de pimenter l'action. L'une autorise les deux joueurs à "sortir" de la partie visible de la surface de jeu, l'autre permet de partager la récolte des bonus entre les deux partenaires... Bref, *Banshee* est du grand art dans un domaine que l'on croyait épuisé... Pourrons-nous attendre la version CD-32 qui est annoncée avec des séquences intermédiaires en FMV ?



Une véritable bonne vieille borne d'arcade dans votre machine !

(l'océan, la cité, les plaines arctiques et la planète Veenix) pour détruire le quartier général de l'empereur. Dans son déroulement, le jeu n'est rien d'autre qu'un shoot'em up classique sur un scrolling vertical. Les ennemis arrivent par vague et demandent, en fonction de leur résistance et de votre puissance de feu, une attaque plus ou moins longue. Lorsqu'une vague est décimée, un bonus apparaît. En tirant sur celui-ci, son type change. Cela peut aller du score bonus, à la bombe atomique en passant par le crédit de boucliers, de vies ou d'armes. La diversité des ennemis est surprenante : avions, hélicoptères, fusées à têtes cher-

conditions météorologiques. Le jeu fonctionne en 64 couleurs et laisse en effet deux bitplanes pour les effets spéciaux comme la brume, la pluie, la neige et, plus tard dans le jeu, les



Shee me, hear me, touch me !

AMIGA 1200

GRAPHISME	18
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	17
SON	14
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : CD-32

92%

Overkill

MINDSCAPE

Décidément, les logiciels pour Amiga 1200 n'en finissent plus d'être adaptés sur la CD-32. Mindscape ne déroge pas à la règle et nous propose *Overkill* sur support laser. Le principe du jeu reste donc le même que pour son homologue sur micro, excepté quelques petites améliorations graphiques et sonores.

Overkill est un shoot'em up qui reprend une interface très peu exploitée sur micro et console. Le scrolling est ici bi-directionnel. Il est donc possible de se diriger sur la droite comme sur la gauche pour explorer les divers niveaux du jeu. Un radar permet de découvrir les alentours ainsi que les ennemis qu'y s'y trouvent afin de n'être pas trop surpris par leur présence quand l'action devient rapide.



Overkill dans la colle

Le fait est que l'action est menée à un train d'enfer, et il faut de bons réflexes pour s'en sortir sans bobos. Très peu d'options sont présentes, et c'est là le point faible du logiciel dont le principe a bien mal vieilli (en restant cependant très jouable). Aucun travail supplémentaire n'a été effectué pour exploiter le support CD. *Overkill* était donc un jeu très moyen sur Amiga, et il le reste sur CD-32. Musiques comme graphismes ne sont pas dignes du laser. Espérons que la prochaine fois sera la bonne.



Un jeu très over... kill.

CD-32

GRAPHISME	13
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	16
SON	11
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

75%

Disposable hero

GREMLIN

L'un des derniers shoot'em up paru sur Amiga arrive sur la CD-32. Le principe du jeu est

simple : tirer sur tout ce qui montre son nez et éviter d'entrer en collision avec un paysage qui défile horizontalement. Les adversaires sont variés (vaisseaux, robots, monstres...) et parfois de taille impressionnante. La finesse des graphismes et le souci du détail (fumée sombre qui s'échappe de votre cabine pour marquer votre fin proche ou reflet des scènes de combat sur l'eau...) vous séduiront. A plusieurs reprises vous aurez la possibilité d'améliorer votre potentiel d'armement : plus de trente armes différentes peuvent équiper votre vaisseau... Et le jeu dont les premiers tableaux paraissent un peu fades devient véritablement prenant avec le

développement de votre arsenal. Les cinq grands niveaux sont agrémentés d'une musique d'excellente qualité.



Améliorez votre armement.

Pour parfaire l'ambiance, des effets sonores (dont le volume est réglable) ponctuent l'action. *Disposable hero* est un superbe shoot'em up qui comblera les amateurs du genre. Pas de grande amélioration graphique notable mais remerçons Gremlin pour cette conversion de choix qui privilégie la jouabilité.



CD-32

GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	15
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

85%

Seek and destroy

MINDSCAPE

Le principe de ce jeu d'action est simple : détruire tous les ennemis (terrestres ou aériens) qui viennent vous ennuyer et rejoindre au plus vite votre point de ralliement. Votre hélicoptère de combat est heureusement préparé pour ces affrontements et dispose, en plus d'un radar, d'une panoplie d'armes parfaitement efficaces. Sans pour autant m'apaiser sur la question, je vais vous expliquer comment ce shoot'em up se démarque de ses concurrents. Ici, outre un scrolling multi-directionnel bien rapide, c'est l'écran entier qui bouge, en fonction des mouvements de votre hélico. Le sprite principal reste donc au centre de l'écran, et c'est le décor lui-même qui s'anime dans tous les sens. L'effet est saisissant

et l'action en devient prenante. La réalisation graphique est toutefois assez simple, et c'est bien là que le jeu pêche. Heureusement, elle s'enrichit tout de même au fil des tableaux. Ce jeu d'action remplit bien son rôle, bien que le procédé qu'il exploite ne soit pas assez mis à profit, et que le



Le décor s'anime dans tous les sens, effet garanti !

décor souffre d'un trop grand dépouillement. Mais vous pouvez y aller, car le soft est vraiment très rapide, les tableaux nombreux et l'action soutenue. La version CD-32 n'apporte que deux thèmes musicaux de qualité CD. Une version spéciale 1200 est aussi disponible, sans pour autant apporter d'améliorations notables. So... Seek and destroy !

Tous les AMIGA

GRAPHISME	12
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 4

Disponible sur : CD-32, Amiga 1200

74%

Uridium II

RENEGADE

Cette nouvelle version fait face à la diversité des configurations possibles d'Amiga avec tout de même un minimum d'un Mo. Suivant la disponibilité de la mémoire en fast et chip, vous aurez droit à plus ou moins d'effets audio et vidéo. La version optimum étant réalisée sur A1200 avec deux Mo (celle que j'ai testée pour vous).

Le scénario du jeu est constitué toujours de deux parties : une phase de shoot'em up horizontal suivie d'une scène où il faut détruire le cœur d'une station orbitale, afin d'achever la mission. Le vaisseau que vous commandez est petit, mais très bien animé. Le scrolling est un modèle du genre et est d'une rapidité hallucinante, ce qui

donne au jeu un aspect difficile, surtout que les ennemis sont très agiles et précis. Un radar annonce les "lands" et les appareils adverses, ce qui vous permet d'anticiper sur le jeu. Le graphisme est d'un excellent niveau ainsi que l'ambiance sonore, agrémentée d'une voix féminine et sensuelle annonçant les phases importantes du jeu. Des dif-



L'uridium au litium, c'est plein de calcium.

ficultés apparaissent au fil des niveaux avec des murs à éviter ou encore la mise hors service du radar. Uridium n'est pas un shoot'em up classique, ce qui en fait un jeu à part. Sa difficulté pourra en dérouter quelques uns mais ne manquera pas, j'en suis sûr, d'en passionner d'autres.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	14
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	13
SON	15
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : -

83%

Project-X

TEAM 17

Project-X fait partie d'une compilation made in Team 17, regroupant ce formidable shoot'em up ainsi que F-17, une

simulation de Formule 1, bref un grand jeu accompagné d'un logiciel budget de qualité, comment ne pas être ravi. Surtout quand le grand jeu

en question n'est autre que le légendaire *Project-X*, l'un des meilleurs shoot'em up du monde Amiga, enfin sur CD-32. La version a été améliorée (qui l'eût cru ?), sans pour autant que cela saute aux yeux. Quelques détails graphiques (planètes supplémentaires) ainsi qu'une maniabilité accrue s'affichent en première place, ainsi qu'une bande musicale d'introduction réalisée en studio. Le jeu reste fidèle



Un jeu qui réveille les fantasmes.

à lui-même, des tonnes d'armes étant disponibles, tout comme une quantité d'ennemis à l'aspect étrange, dans un décor au scrolling horizontal sans défaut, les niveaux de jeu sont nombreux et variés. Un jeu sympathique, s'il en est, que tout bon CD-32iste passionné se doit de posséder absolument.

CD-32

GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	12
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

84%

Stardust

SILMARILS

Stardust ne possède pas de scrolling, fort heureusement, car cela le rendrait bien trop difficile. Votre vaisseau, dont l'inertie est très importante, doit se débrouiller pour détruire et se faufiler entre les nombreux astéroïdes à l'aide d'un laser dont la puissance augmentera en collectant des pastilles (qui offrent diverses options telles que vie supplémentaire, cadence de tir, nouvelle arme...). Il est bien sûr possible de se déplacer dans toutes les directions pour les éviter... Le bouclier offre un temps limité de protection, et si vous l'utilisez à tout bout de champ, sa réserve va vite s'épuiser. La seconde partie du jeu change radicalement de la précédente : là, votre

vaisseau se trouve dans un tunnel en trois dimensions mais le but est toujours le même. Côté animation, c'est l'apothéose pour cette deuxième partie (la première n'était pas mal non plus !). Si vous êtes lassés des shoot'em up traditionnels, *Stardust*



Alone in the galaxy.

est là pour vous réconcilier avec le genre : les graphismes sont irréprochables et varient d'un niveau à l'autre, l'action est au rendez-vous à chaque instant. Conseil d'ami : emparez-vous dès le début des pastilles marquées d'un G (cadence de tir). Sur ce, bons tirs !

Tous les AMIGA

GRAPHISME	15
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	14
SON	14
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : -

85%



11 rue LAKANAL - 93500 PANTIN

Du lundi au vendredi
9h à 13h - 14h à 19h

Vente par correspondance UNIQUEMENT

Tél. : 49 42 97 74 - Fax : 48 46 79 20

Vous devez éviter les frais de port. CONTACTEZ-NOUS, nous vous recevons et sur rendez-vous uniquement.

LECTEURS	CARTES ACCELERATRICES	ROMSHARE	VIDEO
Extensio A500/600/1200/2000 Extensio A500/600/1200/2000 Extensio HD A500/600/1200/2000 Extensio HD A500/600/1200/2000	AMIGA 500 SUPRA turbo 28 4 x plus rapide que A500 TURBO 08020 4 Mo - vend A500 au A1200 TURBO 08020 4 Mo - vend A500 au A1200 TURBO 08030 4 Mo 32 Bit - vend A500 au A4000/30 TURBO 08030 4 Mo 32 Bit - vend A500 au A4000/30	ROM SHARE A500 1.3 ou 2.0 ROM SHARE A500 vend A500 au A500 ROM SHARE A1200 vend A1200 au A500 CHANGE KICKSTART	MODI 12 MODI 12 RT MODI 24 DCTV DCTV (4000) C32 40 C32 60 C32 60A GLOCK GVP
EXTENSIONS AMIGA 500/300+ 512 Ko avec horloge 1 Mo 32 Bit 1.5 Mo avec horloge 1.5 Mo + 1 Mo chip 2 Mo + SUPER FAT AGNIUS AMIGA 600 1 Mo avec horloge AMIGA 1200 PCMCIA 2 Mo 16 Bit PCMCIA 4 Mo 16 Bit AT208 2 Mo AT208 4 Mo AMEM 32 Bit support SIMM 1.2-4.8 Mo AMEM 32 Bit 4 Mo	AMIGA 1200 TURBO 08030 28 MHz 2 supports cartes extensibles 0.8 Mo AT2030 TURBO 2 4/50 AMIGA 3000 SUPRA turbo 28 4 x plus rapide que A2000 GFORCE COMBO 340 AMIGA 4000 A4 440 TURBO 4	CABLAGE NAPPÉ 2-3 - 2-5 NAPPÉ 2-5 - 3-5 PERITEL MODI NUL MODEM MINITEL IMPRIMANTE CABLE AMIGA TELEVISION CABLE AMIGA MINITEL RALLONGE VIDEO AMIGA ADAPTEUR AMIGA 1200/VGA QUADRUPLE DE JOYSTICK PROLONGATEUR JOYSTICK COMMUNICATEUR SOURIS JOYSTICK ADAPTEUR JOYSTICK PC SUR AMIGA CABLE C3232 PERITEL ADAPTEUR PERITEL POUR MONITEUR 1083/1084/1085 AMIGA CABLE POUR AMIGA 1083 CABLE POUR AMIGA 1084 PARTAGEUR PERITEL REVERSIBLE 2 entrées 1 sortie 4 entrées 1 sortie ADAPTEUR DE MODEM ADAPTEUR DE SOURIS PARTAGEUR IMPRIMANTE PARTAGEUR VGA 2 entrées 1 sortie 2 entrées 1 sortie CABLE SCSI 25 MALE/CENTRONICS CABLE SCSI 50 MALE/50 MALE CABLE SCSI/SCSI CABLE SCSI INTERNE CONNECTEUR 23 PITS MALE CONNECTEUR 23 PITS FEMELLE CAPOT POUR CONNECTEUR 23 PITS SUPPORT COPIES PRISES SUR TENSION	MODEMS SUPRA FAX PLUS SUPRA FAX V32 IMPRIMANTES CANON B110SX CANON B1200 HP DESKJET 550C HP DESKJET 510 MONITEURS 10835 10845 10855 1942 ou 1438 QUATERION DIVERS DISK EXPANDER double la capacité de votre disque dur SCANNER A MAIN QUATERBACK 5.0 QUATERBACK TOOLS DELUXE
DISQUES DURS AMIGA 500/300+ Boîtier + carte contrôleur HD 60 Mo (contrôleur + DD) HD 80 Mo (contrôleur + DD) HD 120 Mo (contrôleur + DD) AMIGA 600/1200 Boîtier HD 60 Mo (2 1/2") HD 80 Mo (2 1/2") HD 120 Mo (2 1/2") Entrée (+ 10 Mo de DOMAINE PUBLIC) HD 120 Mo (Océanide) HD 170 Mo (Océanide) HD 210 Mo (Océanide) HD 250 Mo (Océanide) HD 250 Mo (Océanide + DD) HD 425 Mo (Océanide) Océanide seul AMIGQUEST 0dur amovible PCMCIA Amigquest 50 Mo Amigquest 60 Mo Amigquest 80 Mo Amigquest 120 Mo	CONFIGURATION AMIGA 1200 AMIGA 1200 + PACK DESKTOP AMIGA 4000/30 DD 120 Mo 4 Mo RAM 25 MHz AMIGA 4000/40 DD 120 Mo 6 Mo RAM AMU AMIGA CD32 + 2 jeux FULL MOTION VIDEO	LOGICIELS VIDEO SCALA TITLER SCALA MM2 1.1 SCALA MM300 VIDEO DIRECTOR VIDEO BACK UP SCALA V1 100 ECHO 100 EVASION 24 EXLOCK EX VCR	CARTOUCHES D'ENCRE B1 TOEX B1 TOEX B1200
LOGICIELS DESSIN-ANIMATION PERSONAL PAINT + PAINTER 3D DELUXPAINT IV AGA WICHIRI PLUS BICOLOR ADPRO 2.5 CALIGARI 4 REAL 3D FUN COLOR SKETCHY 4.0 WACREX	LOGICIELS BUREAUTIQUE FINALCOPY II EXCELLENCE PROWRITE MAXIPAN 4 PROPAGE 3 PROPAGE 4.1 PROPAGE 4.1	ALIMENTATION A500/600/1200	CO-PRO MATHEMATIQUES 88882 20 MHz 88882 30 MHz 88882 40 MHz 88882 50 MHz
DISQUETTES 3 1/2 DF 3 1/2 HD	SOURIS SOURIS MECANIQUE SOURIS OPTIQUE TAPIS DE SOURIS	BARETTES SIMM 32 Bit AMIGA 1200 et 4000/30/40 pour 2 Mo 32 Bit pour 4 Mo 32 Bit	MUSIQUE DSS + GVP HOME MUSIC KIT INTERFACE MIDI BARS & PIPE'S

REMISE POUR TOUT ACHAT
(selon les quantités commandées)

GARANTIE 1 an pour les PRODUITS
6 mois pour les LOGICIELS

CREDIT GRATUIT 3 MOIS
(sans frais, après acceptation du dossier)

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus

Tous nos prix sont TTC, révisibles sans préavis selon les stocks disponibles, nous déclinons toute responsabilité quant aux délais de livraison et à l'annulation des commandes occasionnées au cours du transport.

Deux minimums à commander à la date de réception de votre commande nous l'assurons.

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page		DESIGNATION		Qté	Montant
NOM :					
ADRESSE :					
CODE POSTAL :		VILLE :			
Tél. :					
Date :		Signature :			
Frais d'envoi : 130 Frs écartons 80 Frs ordinaires 45 Frs par accessoire		TOTAL :			

Remise en port chaque commande ou détail

Ultimate body blows

TEAM 17

Avec *Ultimate body blows*, les programmeurs ont su parfaitement réunir les deux premières versions, *Body blows* et *Body blows galactic*, pour faire un méga jeu. En tout, 23 personnages (seulement 22 sont accessibles directement) peuvent combattre. On y retrouve les héros de *Body blows* (Ninja et son "Super shadow" ou Dug et sa prise "tremblement de terre") tout comme ceux de *Body*

huit joueurs, une option spéciale "Tournement" permet de se mesurer. Enfin, la fonction "Tag team" permet de varier les plaisirs. Le principe est simple : un joueur sélectionne autant de personnages qu'il le souhaite (jusqu'à 21). L'ordinateur choisit le même nombre de joueurs. Les deux premiers de chaque équipe s'affrontent. Lorsque le match est terminé, le gagnant reste en lice alors que le perdant se fait remplacer

choisir la force de l'ordinateur. L'option la plus géniale est le mode "Turbo". Dans ce cas, le jeu est extrêmement rapide et donne à *Street fighter II* une vague impression de lenteur...

Bref, *Ultimate body blows* est un jeu fantastique. Les options et les personnages donnent des combinaisons de jeu infinies, la qualité des graphismes est à la hauteur de ce que peut faire une CD-32, les sprites des personnages sont énormes, colorés et rapides (on aurait aimé cependant une animation plus fluide...). Enfin les voix digitalisées des personnages et les seize morceaux de musique CD stéréo (merci Allister, encore une fois) sont parfaits. Bref, la CD-32 a enfin son beat'em up, le plus complet de tous ! La CD-32 est enfin une console !



Ultimate body blows offre une variété de coups et de personnages impressionnante.

blows galactic (Kai-ti criant "Finger press !" ou encore Inferno en boule de feu). Chaque personnage peut exécuter une série de coups "classiques" mais très personnels ainsi qu'un coup spécial. Celui-ci est commandé en appuyant pendant un certain temps sur un bouton, le temps qu'une jauge de puissance se remplit (on est, pendant ce temps, souvent exposé aux coups de son adversaire). Cependant cette force n'est pas inépuisable puisqu'au fil de ses utilisations, la jauge se remplit plus lentement...

Les options de combat sont multiples. A deux ou à un seul joueur vous pouvez affronter, tour à tour, tous les personnages. A quatre ou à

par le suivant dans son équipe. A la fin, l'équipe perdante est celle qui n'a plus un seul homme debout.

Parmi les autres options, signalons la possibilité de paramétrer la durée des combats, de fixer le nombre de rounds d'un match (1 ou 3), de



Exemple d'utilisation de coup spécial.



Plus de 20 combattants !

CD-32

GRAPHISME	17
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
SON	17
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1 à 8

Langue : français, notice : VF

Support CD

Disponible sur : -

93%

Elfmania

RENEGADE

Elfmania est un jeu particulièrement novateur. La partie commence par une sélection de votre personnage pour le prochain combat. Ensuite, il suffit de choisir l'emplacement de celui-ci sur la carte pour connaître l'adversaire que vous aurez à affronter. Au départ, seuls trois combattants seront disponibles, pour des raisons financières. Au fur et à mesure du jeu, en fonction de votre pécule, vous pourrez en choisir de plus performants. Mais pour l'heure, passons au combat ! Le chargement tout juste terminé, on accède à l'écran principal, et alors là, c'est le choc. Les graphismes sont à tomber par terre. Alors, pour remplacer un pincement douloureux, on vérifie la machine dans laquelle on vient à l'instant d'introduire les disquettes : on n'a pas rêvé, c'est bien notre bon vieux 500 qui est capable de tels exploits. Après un laps de temps très court durant lequel les adversaires se préparent, échangent des regards fulgurants, et entonnent leur cri de guerre, l'action peut enfin commencer. Là encore, c'est le coup de massue. Dès les premiers déplacements, tout le décor commence à s'animer. Le scrolling on



Pour ceux qui préfèrent combattre dans une oasis tropicale plutôt que dans le Bronx !

ne peut plus fluide n'est rien à côté de l'animation qui habille le sol. On se croirait presque en face d'une SuperNes ! De plus, en premier comme en arrière plan, une multitude de petites anims agrémentent le combat. Après l'émerveillement, les premiers coups finissent par pleuvoir, et bientôt les deux opposants s'en donnent à cœur joie pour expédier l'autre au tapis. La musique de fond est entraînante, ce qui ne gâche rien à l'ambiance générale. Les bruitages sont malheureusement un peu simplistes et irréalistes, mais il est vrai qu'un elfe n'a pas la même façon de crier que Jean Claude Van Damme ! A

chaque contact, une pluie de pièces se déverse dans le décor, ramassez-les, elles s'ajouteront à votre cagnotte. En revanche, et c'est là le point noir du soft, le nombre de coups est assez limité, et les mouvements, bien qu'originaux, pas toujours très bien

animés. Au programme : six coups, une parade et un coup spécial. A part ces petits défauts, Elfmania vaut quand même le détour.



Prends ça dans les rousions, espèce de gros sumo mou !

Tous les AMIGA

GRAPHISME	18
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	13
SON	13
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : -

84%

Mortal kombat

VIRGIN

Qui a dit que les bons jeux de baston n'existaient pas sur Amiga ? Les mauvaises langues vont désormais devoir réviser leur jugement grâce à *Mortal kombat*.



Baston, y'a le téléphone qui son !

Ce jeu, succès incontestable des salles d'arcade, a frappé fort en débarquant sur notre machine préférée et ce pour de longs moments de

combats acharnés. Rassurez-vous tout de suite, l'esprit du jeu est intact et l'on retrouve avec grand plaisir Johnny Cage, Raiden l'immortel ou encore Scorpion. Les fameux coups



Le choix des combattants.

très spéciaux et adorés par nos chères têtes blondes répondent présents à la moindre sollicitation du joystick. Les décors sont très fidèlement reproduits et devinez quoi... *Mortal kombat* sur Amiga est interdit aux moins de quinze ans, cette version très "gore" (avec du sang qui

Body blows galactic

FLAIRSOFT

Dans la famille *Body blows*, je voudrais la seconde mouture ! Le système de jeu de *Body blows galactic* est irrémédiablement le même que son prédécesseur, et c'est sans surprise que l'on est confronté à un jeu d'action pure, donnant tout son attrait au logiciel. En revanche, les coups, tout comme les personnages, sont aussi insolites qu'efficaces. Douze combattants différents sont présents,



Tape dans le body et tu verras blows !

et peuvent être sélectionnés, en vue d'un combat particulièrement prenant. Deux d'entre eux ne seront pas inconnus à ceux qui avaient déjà profité de la première version, mais les dix autres sont totalement inédits et possèdent des caractéristiques (et une morphologie) qui leur est propre. Torche humaine, mutant au look préhistorique et sombre magicien possèdent des pouvoirs originaux et pour le moins dévastateurs (boule de feu, roulé-boulé, disparition...). Une option pour profiter des KO a même été ajoutée afin de profiter pleinement des combats. Les décors ainsi que les personnages sont bien plus beaux que dans l'ancienne version. La version AGA et la version normale sont pratiquement identiques, ce qui montre combien les graphistes ont bien travaillé. L'animation et le scrolling sont d'une fluidité qui ne trahit pas l'image de marque de Team 17. Tout cela pour nous offrir le meilleur jeu de combat sur

giclé partout) n'a pas rencontré un franc succès, il faut bien l'avouer, auprès de la censure. L'animation est parfaitement fluide et offre la possibilité d'enchaîner rapidement les coups. Les effets sonores sont fidèles et résonnent à chaque coup porté. Comme vous l'avez compris, *Mortal kombat* est une réussite.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	14
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	15
SON	12
DURÉE DE VIE	15

Nombre de Joueurs : 1 ou 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : Pc

82%

Amiga et nous prouver qu'un logiciel sur micro n'a rien à envier à ses concurrents sur consoles. Un bon point pour Team 17.



Tous les AMIGA

GRAPHISME	17
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	17
SON	15
DURÉE DE VIE	16

Nombre de Joueurs : 1 à 4

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : Pc

90%

JESSICO



TOP JEUX AMIGA

1ST DIV. MANAGER	109	PUGGSY	209
ALIEN 3	200	QUICK	254
APOCALYPTOS	207	ROBINSON REQUIEM	NC
ARCADE POOL	104	SETTLERS VF	275
ARMOUR GEDDON 2	150	SIERRA SOCCER	194
ASSASSIN SPEC. EDIT	119	SKIDMARKS	179
AWARD WINNERS 2	200	SPECAGE LEGENDS	259
BATTLES OF TIME	220	STREET FIGHTER 2	129
BENEATH STEEL SKY	255	STAR LORD	NC
BENEFACITOR	190	SYNDICATE	210
BLACK SECT	229	THEME PARK	246
BRIAN THE LION	159	THUNDER HAWK	119
BRUTAL SPORT FOOT	169	TORNADO	285
BUBBA NSTXY	189	TWILIGHT 2000	NC
CANNON FODDER	239	WORLD CUP USA	NC
CHAOS ENGINE	169	WORLD CUP YEAR	263

AMIGA 1200	
ALIEN BREED 2	249
BANSHEE	190
CHAOS ENGINE	185
CIVILIZATION	289
GUNSHIP 2000	NC
HEIMDALL 2	231
JURASSIC PARK	NC
KICK OFF 3	263
MR. NUTZ	200
QUICK	253
SABER TEAM	NC
SIMONSORCERER	319
STAR TREK 25 ANN.	299
THEMEPARK	246
TORNADO	285
UFO	NC
WINGCOMMANDER	289
ZOOL 2	189

TOP CD32

CONSOLE + 2 JEUX	2400
JOYPAD	185
SOURIS	155
FILMS FMV	180
CONCERTS FMV	146
ALIEN BREED / QWAK	195
BANSHEE	232
BATTLE TOADS	200
BRIAN THE LION	203
BRUTAL SPORT FOOT	189
CANNON FODDER	256
CHUCK ROCK 2	219

TOP ACCESSOIRES

KIT DISQUE DU D70 INTERNE	1820
170 MO AG1200	2021
GENLOCK GF40AF	229
EXT. 512 K AG500	289
EXT. 512K AG500 + HORL	289
EXT. 1MO AG500+	399
EXT. 1MO AG500	499
EXT. 1.5 MO AG 500	799
EXT. 1 MO AG600	429
EXT. 1 MO AG600 + HORL	499
LECTEUR INTERNE AG500	469
LECTEUR INT. AG600/1200	589
LECT EXTERNE 3.5	549
CONNECTION AG	119
CABLE PERIPHER AG500	119
INTERFACE MIDI 3+1+C	159
DOUBLEUR DE BUS MK1	159
SOURIS	159
TRACKBALL	199
KONIXSPEEDKING	95
KONIXSPEED. AUTOFIRE	100
KONIX NAVIGATOR	115
Q! SUPERBOARD	129
Q! MEGASTAR	219
Q! TOPSTAR	199
ADAPTEUR 4 JOYSTICKS	75
MICRO KIT NETTOYAGE	99
BOITIER BD 531	59
BOITIER POSSO 150	139
BOITIER CD X100	30
ETUIQUES X100	75
DISQUETTES 3.5" X100	35
RUBAN R&M	39
RUBAN COULEUR	39
IMPRIMANTE	39
STAR LC 100 COULEUR	1490
CRAYON OPTIQUE	299
TROIAN AG500/1200	299

UTILITAIRES

AMOSPRO	599
ANIMATION WORKSHOP	449
BUDGETFAMILY	199
COMPTÉ CHEQUE	249
COPIEUR 5 X PRESS 500	299
DELUXE MUSIC 2.0	785
FUN COLOUR	239
HOME MUSIC KIT	499
HOME OFFICE KIT	599
KINDWORDS 3.0	399
MAXI PLAN PLUS 4.0	399
PAINTER 3D	590
PACK AG1200	250

ACTION REPLAY



NOUVEAU !!!
BOUTIQUE A NICE AU
130 BOULEVARD DE LA MADELEINE
UN ACCUEIL SYMPATHIQUE !!!
DES JEUX A PARTIR DE 60 F!!!

93.97.22.00 - MINUTE 3615 JESSICO  JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES		Qte	PRX	MONTANT
PORT : LOGIC EL JBX		30 F	S/ TOTAL PORT	

☐ Je joins un récépissé ou mandat lettre _____ 15-XX
☐ Je paie à crédit ou facteur _____ + 35 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue _____
 date d'expiration _____

NOM _____ PRENOM _____
 N° ET RUE _____
 VILLE _____ CODE POSTAL _____
 FAX 93.97.07.00 _____

Signature _____
 Signature Obligatoire _____

ETRANGERS. PAIEMENT: MANDAT INTERNATIONAL ou CECHE BANCAIRE

Manchester united

KRISALIS

Enfin un jeu de foot qui se démarque un peu de ses concurrents ! Le logiciel nous venant d'outre-Manche, vous conviendrez qu'il est tout à fait normal que les équipes disponibles dans *Manchester*

nées influeront sur la rapidité du jeu. Ainsi, les rencontres de troisième division seront bien moins expéditives que celles des clubs de première division. Après avoir choisi le type de terrain (brumeux, sec, mouillé), on accède enfin au noyau de *Manchester united* : l'écran tactique. Celui-ci va vous permettre de définir les caractéristiques de l'équipe et de chacun des joueurs qui y figurent. On détermine les remplaçants, les tireurs de pénalités et de coups francs, d'après les spécificités de chacun. En effet, tel un jeu de rôle, *Manchester united* confère à chaque intervenant des caractéristiques qui lui sont propres et évoluent aussi bien au cours du match que du championnat (endurance, précision, vitesse...). A présent, on peut choisir (individuellement pour chaque joueur) son comportement au cours du jeu. Après lui avoir indiqué sa position privilégiée sur le terrain (milieu, attaque, défense) et son emplacement latéral (plus ou moins à gauche ou à droite), on lui indique l'attitude à tenir en diverses situations. Il pourra, même en étant défenseur, monter à l'attaque quand le besoin s'en fait sentir, ou au contraire rester près de ses buts, disponible en cas de contre-

attaque impévisible. De la même manière, un attaquant pourra se replier et secourir ses collègues de la défense lors de fulgurantes repré-sailles de l'équipe adverse. Du point de vue stratégique, c'est le top ! Le jeu proprement dit n'est pas très novateur. L'angle de vue est le même que pour les *Kick off* et *Sensible*, et les graphismes sont toujours aussi simplistes. Les joueurs semblent même un peu plus petits. L'action file à cent à l'heure en première division et



Comment cela, il y aurait du brouillard en Angleterre ?

united soient celles qui composent le territoire britannique. Ne vous étonnez donc pas de ne pas y retrouver le PSG ou l'OM ! Selon vos compétences, vous choisissez les équipes qui vont s'affronter. Que ce soit en saison, en ligue, en coupe ou en match simple (contre l'ordinateur ou un autre joueur), les équipes sélection-



Une gestion des joueurs très poussée.

l'ambiance est plutôt sympathique. Ce que l'on retiendra avant tout du *soft*, mis à part sa bonne jouabilité, c'est son aspect gestion stratégique, qui dépasse de loin ses concurrents. Du foot, du vrai, où l'on peut enfin revêtir tour à tour le rôle du joueur comme celui de l'entraîneur !



Ah le sport, la soif de vaincre, l'esprit d'équipe et mon Amiga...

Tous les AMIGA

GRAPHISME	11
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	15
SON	12
DURÉE DE VIE	18

Nombre de joueurs : 1 à 4

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : Pc

89%

Skidmarks

ACID SOFTWARE

Skidmarks vous invite à participer à une course effrénée ! La vue de dessus peut sembler déroutante, mais on y adhère rapidement, car la jouabilité est étonnante. Quatre concurrents s'affrontent sur l'un des douze circuits proposés. Sur la ligne de départ, les moteurs ronflent et la tension est au plus fort. Ça y est, c'est parti. Dès le premier virage, on comprend vite, selon sa voiture, l'intérêt que peut avoir la petite pédale du milieu prénommée frein. On part déjà dans le décor en utilisant celle-ci à outrance, mais si l'on préfère s'en passer, c'est la cata assurée. Il faudra

ront même des traces sur la piste. Vous n'aurez presque pas le droit à l'erreur, car les voitures dirigées par l'ordinateur connaissent bien les circuits, attention à vous ! Comme chaque course nécessite plusieurs tours de piste, on devra donc s'accrocher du début à la fin de l'épreuve, sans baisse de régime. Quelques options sont disponibles : le choix de son type de véhicule (4x4, voiture de course...), la définition des équipes contrôlées par l'ordinateur... Vous pouvez choisir l'un des trois modes de jeu, ceux-ci influant directement sur la vitesse et le contrôle de votre véhicule. On préférera jouer en mode "novice" ou "rookie", plutôt qu'en "pro" (ou pire en "insane"), réservé aux amateurs éclairés. Le mode un joueur s'avère vite répétitif et c'est dans l'option multi-joueurs que le jeu prend toute sa dimension. A deux, on prend bien plus de plaisir à jouer, la compétition étant plus tendue, mais à trois ou à quatre (en reliant deux ordinateurs par un câble Null modem) c'est le délire total. On peut jouer des heures et des heures sans se lasser. L'animation de chaque voiture comporte 800 images, chacune ayant été calculée en ray-tracing pour lui donner un aspect réaliste (reflets, ombres). Le programme détecte automatiquement la présence de

l'AGA dans le système, et l'utilise de façon exemplaire. Sur un Amiga normal, les voitures sont en quatre couleurs mais passent en seize couleurs sur 1200. L'ensemble est mignon tout plein, et malgré les graphismes un peu simples qui composent le décor, leur étonnante finesse rend le jeu agréable à regarder (et à jouer !). Quant on pense que ce soft a été programmé en Blitz basic 2, on imagine la puissance de ce langage. Selon nous, Skidmarks remplit parfaitement ces fonctions pour en faire la course automobile la plus délirante et la plus prenante sur Amiga.



De folles parties en perspective.

bien compenser la direction du véhicule dans les virages, pour effectuer des dérapages contrôlés du plus bel effet, qui seront accompagnés d'un bruitage en conséquence, et laisse-



Attention, prêt, partez...



Avec tous ces buggys il va falloir tenir la route !

Tous les AMIGA

GRAPHISME	14
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
SON	13
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1 à 4

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 4

Disponible sur : Amiga 1200

89%

Nigel Mansell

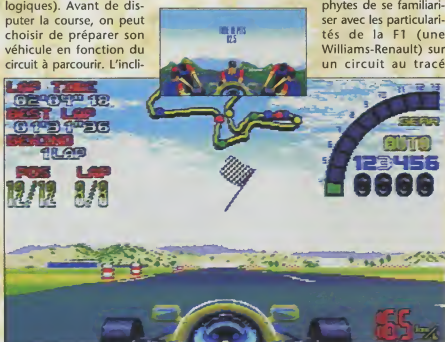
GREMLIN

Nigel Mansell est étonnamment rapide et très bien pensé. Si l'on décide de ne courir qu'une seule course, on peut alors choisir parmi l'un des seize circuits internationaux proposés, chacun ayant des caractéristiques qui lui sont propres, tant au niveau de la course (tracé, longueur) que de son environnement (décor, conditions météorologiques). Avant de disputer la course, on peut choisir de préparer son véhicule en fonction du circuit à parcourir. L'incli-

usage d'une boîte manuelle à une boîte automatique un peu poussive. Avant de se jeter la tête en avant pour la course, il est toujours préférable de se qualifier, afin de s'exercer au circuit et de décrocher une position plus confortable sur la ligne de départ. Il semblerait que ce jeu recouvre aussi une vocation éducative. En effet, l'école de conduite permet aux néo-

phytes de se familiariser avec les particularités de la F1 (une Williams-Renault) sur un circuit au tracé

chrono pour ce circuit, et le temps en cours. Les graphismes sont malheureusement en dessous de ce que peut faire la CD-32, la vitesse d'animation ayant été privilégiée au détriment du décor. Cependant, celui-ci est tout à fait honorable pour ce type de jeu (les superbes dégradés de fond en sont l'exemple), et chaque circuit possède le sien, avec des éléments particuliers (pluie, neige...) donnant une touche de réalisme à l'ensemble. Les bandes sonores (9) sont sympathiques (je



Nigel Mansell s'est pris une gamelle dans les poubelles, il a la chevron en dentelle !

naison des ailerons évite les prises au vent et le ralentissement de la voiture. On peut aussi changer ses rapports de boîte selon le style de conduite employé, tout comme préférer

facile et à vitesse limitée. Mieux, Mansell lui-même peut nous donner des conseils en plein milieu de la course (placement sur la voie, anticipation). Evidemment, une saison complète peut être entamée, pour goûter aux sensations d'un véritable challenge (n'ayez pas peur, il est possible de sauvegarder !). L'écran est bien organisé et clair. Le jeu est vu de l'intérieur de la voiture, avec une impression de profondeur dans le décor (le soft n'est cependant pas en 3D, ce qui le rendrait bien plus lent). Un compteur (kilomètres ou miles), un compte-tours, un rappel de la vitesse engagée, la position du pilote sont indiqués, comme le meilleur



Un duel avec Mansell ?

vous conseille la numéro 7) et sélectionnables selon vos penchants musicaux. La version CD-32 de Nigel Mansell n'apporte quasiment rien de plus que son pendant sur Amiga, dommage, car nous avons là un produit de bonne qualité.

CD-32

GRAPHISME	12
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
SON	14
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

83%

Tu l'as vue ma course !



Sierra soccer

DYNAMIX

L'équipe de Dynamix marque, avec ce titre, son grand retour. Le point clé de *Sierra soccer* est la vision du terrain qu'il propose. Sans pour autant révolutionner l'interface graphique des simulations de football, elle ajoute un plus indéniable, tout en

blement le joueur, sans pour autant le déconter par une jouabilité radicalement différente de celle qu'il connaissait. Comme dans *Manchester united*, la référence actuelle en matière de gestion, *Sierra soccer* propose diverses caractéristiques propres à

leurs attributs et leur caractère). *Sierra soccer* dispose d'une bonne rapidité et d'une jouabilité convaincante. Tous les coups sont bien reproduits ; corners, touches et coups-francs sont agrémentés d'une prévisualisation de la trajectoire avec sa hauteur, son



Le choix des joueurs.

évitant de sombrer dans une vision simpliste et de style arcade qui lui aurait causé du tort. La vue est sensiblement la même que pour *Sensible*, excepté que le terrain admet une légère perspective d'un superbe effet. L'impression de profondeur en est décuplée et permet au programme de surprendre agré-



Le choix des équipes.

chaque footballeur, afin que vous puissiez vous glisser dans la peau de l'entraîneur pour choisir qui ira sur le terrain pour tel ou tel match, et qui remplacera qui en cas de pépin, et ce en pleine partie. Les sprites sont bien détaillés, malgré leur petitesse. La couleur de peau comme celle des tenues variera selon le joueur, avec une exactitude si éloquente que l'on a vraiment l'impression de se trouver en face du joueur (le jeu compte 500 des plus grands footballeurs internationaux, reprenant de façon précise



Un but joliment arrêté mon petit Michel !

angle et sa direction. Le jeu possède néanmoins des options qui en rehausse l'intérêt comme l'entraînement aux différents tirs, la vision surprenante lors des penalties ou la possibilité de créer plus de quarante nouvelles équipes. Un assez bon soft, malgré quelques petits défauts, mais qui restera gravé dans vos têtes par sa vision atypique mais convaincante.



Je vous l'avais bien dit qu'on y serait pas !

Tous les AMIGA

GRAPHISME	12
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	12
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1 à 8

Installable sur disk set : non

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 1

Disponible sur : -

84%

Pinball fantasies

21ST CENTURY ENTERTAINMENT LTD

Pinball fantasies sur CD-32 est tout simplement génial ! Au départ, le joueur a le choix entre quatre flippers : Billion dollars game show, Partyland, Speed devils, Stones n' bones. Chacun des flippers est accompagné par une musique différente, de qualité CD, et il est possible de la supprimer pour ne conserver que les bruitages. Tilts, scrollings très fluides, diversité des couleurs, bref tous les ingrédients sont réunis pour vous donner l'impression de jouer avec un véritable flipper, de plus les touches du joystick sont plutôt bien choisies. Les inconditionnels des jeux d'arcade ne pourront qu'être ravis par Pinball fantasies, les autres pourront toujours y jeter un coup d'oeil, l'ambiance (surtout à plusieurs !) est garantie. Seuls petits regrets : il est impossible de réduire le nombre de joueurs et la boule du flipper reste silencieuse lors de ses déplacements ! Mais, bon, on ne peut pas tout avoir !



Allez, tu veux une revanche ?



J'ai vraiment les boules !

CD-32

GRAPHISME	17
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	17
SON	18
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1 à 8

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga, Pc

91%

International sensible soccer

SENSIBLE SOFTWARE

Sensible soccer n'est plus à présenter. Il est indéniablement le jeu, que dis-je, le simulateur de football le plus intéressant et le plus populaire sur Amiga. Voici donc la nouvelle version de ce superbe soft. Certaines améliorations ne sont pas flagrantes, mais d'autres en revanche sautent aux yeux dès la première prise en main. Les équipes et les clubs présents dans ce dernier volet ont été réactualisés. Ce sont maintenant les véritables clubs de l'année 94 qui nous sont proposés. L'option Coupe du monde est disponible, nous offrant un mode de jeu encore plus passionnant. Le jeu proprement dit a lui aussi évolué, bien que les graphismes n'aient pas changé d'un poil. Le goal est bien moins facile à berner qu'auparavant, la tactique de jeu s'en ressent.

L'arbitre apparaît de temps à autre pour annoncer les cartons, et la musique est différente de la traditionnelle rengaine. Les options supplémentaires peuvent sembler être de petits détails, mais la version 94 de Sensible soccer mérite votre attention rien que pour l'évolution du gardien de but. Tous les amateurs de ce soft

se doivent de profiter de ces nouveaux perfectionnements, qui rendront leurs parties encore plus endiablées.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	10
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	17
SON	11
DURÉE DE VIE	19

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : St

89%



Allez vous faire la coupe du monde ailleurs !

Lamborghini

TITUS

Ce soft n'est autre que *Crazy Cars III* auquel on a greffé l'intelligente option "Jeu à deux". Vous venez de gagner une Lamborghini et décidez de la rentabiliser en participant aux diverses épreuves des Saturday nights races sur le territoire américain. Chaque course offre un prix pour les coureurs les

mieux placés, leur permettant de réparer leur véhicule et d'acheter une ou plusieurs options pour améliorer les performances de votre bolide et assurer ainsi la victoire lors de la prochaine compétition. En plus de cette récompense substantielle, il est possible d'amasser un véritable magot en pariant personnellement sur son

engin. Mais attention, car les adversaires, qui, tout comme vous, évoluent au fil des courses, ne se gênent pas pour faire de même. Il faudra donc observer leurs acquisitions tout comme le nombre de leurs victoires et se forger une stratégie en fonction de ces para-



Je suis venu avec la 2CV, la Lamborghini est au garage.

Nick Faldo's golf

GRANDSLAM

Premier jeu de golf sur CD-32, *Nick Faldo* est une superbe simulation, tant par son intérêt, que par ses magnifiques vues (en 256 couleurs) et sa jouabilité parfaite, bref on s'y croirait. Avant toute chose il faudra

re géré par la CD-32 (Nick Faldo par exemple) ou contre des copains (trois au maximum). Vous pourrez également sélectionner la saison (l'été étant plus facile) et le parcours de 18 trous (deux parcours au programme). Enfin,

le jeu peut commencer. Vous voici au premier trou, vous avez la distance en yards qui est affichée. A gauche de l'écran, tous les paramètres sont précisés, par exemple si il y a du vent, dans quelle direction... et surtout la forme du fair way. Sur la droite, vous avez le choix du club. Vous indiquez la direction à l'aide d'une cible que vous positionnez où vous voulez. Vous pouvez modifier votre "stance" (utile lors de sortie de bunker) et afficher toutes les vues possibles.

Un potentiomètre vous permet en temps réel (c'est-à-dire pendant quelques milli-secondes), de modifier



L'ambiance nature est réussie.

choisir entre le mode "parcours" et le mode "entraînement". Vous aurez la possibilité de jouer contre un adversai-

mètres. La police est aussi de la fête, toutes ces courses étant interdites. Le jeu en lui-même est très rapide et très fluide. Les décors, bien que variés, sont un peu trop dépouillés, mais cela ne nuit aucunement au jeu qui est vraiment prenant. Le côté gestion est le petit "plus" indéniable, sans oublier bien sûr la possibilité de jouer à deux et de sauvegarder plus souvent.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	12
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais, notice : VF
Nombre de disques : 2
Disponible sur : -

80%

votre swing : plus ou moins fort, avec effets ou non (Slice ou Hook). Bien sûr, plus vous voulez jouer loin, et plus la maîtrise de votre swing est compliquée. Jouer à plusieurs, c'est sympa, le seul problème c'est le temps passé : pour faire un 18 trous, il faut compter deux à trois heures.

CD-32

GRAPHISME	17
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	19
SON	16
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1 à 4
Langue : anglais, notice : VO
Support CD
Disponible sur : Amiga, Pc

95%

Arcade pool

TEAM 17

Arcade pool retranscrit à la perfection l'ambiance des salles de billard grâce à une réalisation soignée tant au niveau graphique que sonore. La table est en vue aérienne, l'interface utilisateur, très conviviale, autorise un grand nombre de coups grâce aux deux boutons de la souris. Pour marquer votre mouvement, vous disposez d'un viseur, et d'un simple clic on peut valider sa position, vous pourrez aussi régler sa puissance grâce à l'icône matérialisée par une barre rouge. Les effets sont accessibles en cliquant sur l'image représentant la boule blanche. Les "coulés", "retraits" ou "coups d'effets" deviennent vos instruments de précision, le tracé de cette boule est affi-

ché par une ligne en pointillés qui va jusqu'à la cible (en mode facile, le rebond de la blanche est indiqué par l'ordinateur ce qui est génial pour les débutants). Les programmeurs ont



Le billard sous toutes ses formes (et ses couleurs).

mis à notre disposition neuf types de jeux. Ainsi le billard anglais (UK) 8 boules, l'américain (US) 8, l'US 9 et l'US classique 8/15 sont les plus

connus. Le "custom" ou billard personnalisé, utilise les options que vous avez définies dans le custom-pool. Par cette option il vous sera possible de reconfigurer la partie en fonction de vos désirs. Arcade pool identifie les chipsets ECS/AGA et est extrêmement rapide au chargement, de plus, à un tout petit prix, il devient incontournable.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 à 8

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 1

Disponible sur : Pc

81%

OM super football

OCEAN

Loin des discussions politico-judiciaires, OM super football apporte quelques bonnes idées au monde footballistique sur micro. S'éloignant dès sa conception des Goal et Sensible soccer, OM super football se destine plus aux néophytes. En effet, le maniement des joueurs et du ballon est plus aisé. Différentes méthodes de contrôle sont à votre disposition. Le jeu propose deux angles de vue différents : aérien ou de profil. Personnellement, c'est ce dernier qui m'a le plus intéressé, les animations étant meilleures. L'option magnétoscope permet au joueur de revoir l'action au ralenti. C'est très pratique pour revoir ses magnifiques buts. Il est bien sûr possible de jouer

en championnat, en coupe ou en match simple, toutes les équipes de six pays européens y ont été intégrées. Graphiquement, OM super football n'est pas un exemple de finesse et de beauté. Heureusement cet aspect n'est pas primordial. Les



Et si Tapie m'était compté.

animations des joueurs, surtout de profil, sont criantes de réalisme. L'ambiance sonore (bien plus dépouillée que Sensible) fait figure de pauvre. La bonne jouabilité d'OM super football le sauve de la médiocrité. Un agréable jeu de foot pour débutants.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	11
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
SON	10
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : Pc, St

79%

Brutal sports football

MILLENNIUM

La version CD-32 de *Brutal sports football* vient tout juste de sortir.

Contrairement aux autres jeux qui se contentent d'une version CD shuffleware (portage direct, sans amélioration), *Brutal sports* a été entièrement repris, pour en faire une version non dénuée d'intérêt. Bien que le principe soit toujours le même (une sorte de hand-ball, en plus violent, où

l'objectif est de gagner, soit en marquant le plus de buts, soit en décapitant le maximum d'adversaires), les graphismes ont été refaits. Si bien que le terrain, les joueurs, comme les gradins sont bien plus fins et plus colorés que sur la version disquette. La maniabilité est sensiblement la même, mais le scrolling s'avère bien plus fluide qu'auparavant. Le soft est toujours

aussi brutal (il porte bien son nom), les têtes vont voler et le sang ne tardera pas à inonder le terrain. Certains bonus semblent avoir été ajoutés au programme initial pour le rendre encore plus complet (les joueurs adverses peuvent être pris dans des blocs de



Et si l'homme se contentait de la violence d'un football ?

F-17

TEAM 17

À volant d'une Formule 1, vous tentez de décrocher la pole-position, pour remporter la course sur les seize circuits au

programme : France, Mexique, Japon... Mais attention ! Vos vingt et un concurrents (même votre coéquipier) ne l'entendent pas vraiment de cette oreille. Quelques oublis (absence de schéma du circuit, pas de mode multi-joueurs, etc.) sont compensés par la qualité de l'animation, des scrollings et des bruitages. *F-17 challenge* est un bon jeu, sans pour autant être compa-

nable à un Lotus ou à un Vroom. *F-17 CD-32* fait partie d'une compilation qui regroupe également sur le même support *Project X*. *F-17* se doit de figurer dans la logithèque de tout CD-32iste avisé, il ne le regrettera pas, d'autant qu'il est à un petit prix.



Moi, je préfère les hôtels Formule 1, et vous ?

CD-32

GRAPHISME 13

ANIMATION 13

JOUABILITÉ 14

SON 16

DURÉE DE VIE 15

Nombre de joueurs : 1 à 2

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga, Pc

80%

CD-32

GRAPHISME 13

ANIMATION 14

JOUABILITÉ 15

SON 12

DURÉE DE VIE 14

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

84%

Sensible soccer

RENEGADE



Le soccer le plus sensible.

Encore un jeu CD-32 directement adapté de son homologue Amiga. Et pourtant *Sensible soccer* est probablement l'un des meilleurs (si ce n'est le meilleur) jeu de foot toutes machines confondues. Il est possible de jouer seul ou à deux, voire même à beaucoup plus en mode coupe ou championnat. Vous aurez la possibilité de choisir votre

équipe parmi les cents disponibles avec le vrai nom des joueurs et tout et tout... Comme tout jeu de foot moderne, il est possible de donner des effets au ballon et de les envoyer à ses coéquipiers, ou mieux, dans les buts adverses. Le jeu est vu du dessus, sans perspective aucune, permettant des actions et des feintes précises et efficaces. *Sensible soccer* privilégie l'aspect tactique

propre au football, ce qui est obligatoire pour un jeu qui se veut être une simulation. Le mode de contrôle peut en dérouter certains (les débutants en particulier) mais avec un peu d'entraînement, vous verrez que vous conduirez petit à petit des actions fantastiques. En effet, contrairement à la plupart des jeux de ce type, le ballon ne colle pas au pied.

Les graphismes sont toujours aussi sympathiques, tout comme l'animation. Les options, assez nombreuses, permettent de longues parties. Qu'est-ce qui a changé alors ? Ben, le son. Les musiques CD sont sympas, quant aux bruitages, ils sont encore plus impressionnants que la version d'origine, c'est dire si c'est du tout bon.

CD-32

GRAPHISME	14
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	18
SON	19
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

89%

Lotus trilogy

GREMLIN

Annoncé fin 1993, lors de la sortie de la CD-32, la très attendue trilogie *Lotus*, est enfin terminée. Le compact reprend les trois titres sortis en 1990, 91 et 92 : *Lotus esprit turbo challenge*, *Turbo challenge II* et *Lotus III the ultimate challenge*. Une fausse bonne idée diront certains, compte tenu de la similitude des trois volets de cette course de voiture : effectuer dans les temps une portion de parcours pour avoir accès à l'étape suivante. Une

vraie bonne idée, diront d'autres, puisque chacune d'entre elles offre des fonctionnalités différentes : course classique sur 32 parcours dans la première version, multiples scénarii (pluie, brouillard, neige, embouteillages, passages à niveau...) dans la deuxième mouture, création de pistes dans la troisième édition. Cette fonctionnalité étonnante mérite un petit détour. Vous pourrez créer un circuit en définissant simplement un ensemble de paramètres : le nombre de virages et leur raideur, la longueur du circuit, la pente, le paysage, les obstacles, le scénario... La jouabilité est excellente (en particulier pour le deuxième et le troisième volet) et le jeu à deux (avec un écran scindé horizontalement) est un véritable délice. Côté adaptation CD-32, les trois logiciels n'ont bénéficié d'aucune amélioration graphique. En revanche, les musiques que l'on peut sélectionner sont de qualité CD.



CD-32

GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
SON	17
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 à 2

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

84%



Turbo challenge II.

Vroom multi-player

LANKHOR

Qui ne se souvient pas de *Vroom*, cette production française de Lankhor qui fit un tabac lors de sa sortie ? Les possesseurs de 1200 désespéraient de voir ce célèbre jeu adapté sur leur machine... et pourtant, ils avaient tort. Préparez vos joysticks et appelez d'ores et déjà des amis car vous risquez de ne pas lâcher *Vroom multi-player 1200* de sitôt. L'interface est identique à la première version, c'est-à-dire que l'on a véritablement la sensation d'être au volant d'une Formule 1. Cependant, de nom-

breuses améliorations sont venues se greffer à la version originelle, la rendant encore plus attrayante. En ce qui concerne la rapidité, qui était déjà le point fort de *Vroom*, c'est de la démence ! Croyez-moi, il faut s'accrocher en mode "turbo" pour ne pas sortir de la route tant la vitesse est impressionnante. Plusieurs nouvelles

options ont été ajoutées, rapprochant *Vroom* de plus en plus de la simulation, telles que le choix des pneus ou l'inclinaison de l'aileron. Mais l'intérêt de *Vroom multi-player 1200* est, comme son nom l'indique, la possibilité de jouer à plusieurs (l'un sur l'autre, comme pour *Lotus*). Une course automobile ultra-rapide où l'on peut jouer à deux, que demander de plus ?



Vroom prodigue une sensation de vitesse sans pareil.

AMIGA 1200

GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
SON	13
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1 à 2
 Installable sur disk dur : non
 Langue : anglais, notice : VF
 Nombre de disques : 1
 Disponible sur : Pc, St

87%

Striker

GREMLIN

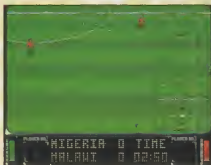
ce mode de vue. Le terrain défile donc en simili-3D, avec des footballeurs d'une taille assez importante, que l'on ne peut comparer avec un *Kick off* ou un *Sensible*. Tout seul comme à deux, en championnat comme en coupe, le jeu est tout de même prenant, son aspect visuel y étant pour beaucoup. *Striker* possède de toutes les caractéristiques de ce genre de soft : replay, formation,

neuf lumineux que l'on retrouve sur de nombreux stades, pour marquer le score ou afficher des messages. *Striker* est agréable à jouer sans pour autant égaler *Sensible* ou *Goal*, malgré une conception novatrice. Un jeu de foot plutôt qu'une simulation.



La CD-32 fait du ballon rond.

Les jeux de foot arrivent en force, notamment sur la CD-32. Bien que *Striker* ne soit qu'une simple adaptation de la version Amiga, qui sortit il y a longtemps déjà sur nos micros, le jeu est toujours aussi sympa à jouer. *Striker* fut le premier jeu à opter pour une vision en perspective du terrain, *Sierra soccer* ayant depuis peu repris



trajectoire de balle (coups francs), et en apporte d'autres de son propre crû : contrôle du gardien de but (avec une vision différente du terrain) lors des pénalités ou des coups francs ou encore animation du pan-

CD-32

GRAPHISME	10
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	11
SON	11
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1 à 2
 Langue : anglais, notice : VF
 Support CD
 Disponible sur : Amiga, Pc

76%

GUNSHIP 2000

MICROPROSE

Enfin un simulateur de vol pour la CD-32 ! Et quelle vitesse d'animation ! On pourrait croire, comme c'est souvent le cas sur Amiga et comme ça aurait pu l'être sur

cadrons y figurant. La simulation est assez complète, ce qui n'était pas évident à gérer avec le simple paddle de la CD-32. On retrouve des indicateurs de vitesse, des jauges de carburant,



Attention captain Clark, objectif à 11 heures.

CD-32 (la vitesse de la machine étant figée), que le programme a tendance à ramper lamentablement pour ses calculs et nous offre une pâle imitation d'un appareil de combat. Il n'en est rien, et *Gunship 2000* en est la preuve. Je ne sais pas quelle technique de programmation les développeurs ont employée, mais elle est efficace. L'engin évolue à une allure impressionnante dans un décor 3D bien détaillé. Le cockpit lui-même n'est pas en reste, un grand nombre de

une sélection d'armes diverses (canons, missiles...), les éternels radars, un descriptif des cibles, j'en passe et des meilleures. Comme c'est le cas pour certains simulateurs, *Gunship* reprend un mode de visualisation rapprochée, pour observer les cibles plus en détail. Une option non négligeable qui rajoute du réalisme à l'ensemble et le rend encore plus agréable aux yeux. La préparation des missions et la configuration de chaque vol n'ont pas été mises de

côté. Après avoir choisi le type de mission, sa situation géographique et défini le pilote (vous en l'occurrence) qui conduira l'hélico, vous pourrez passer au briefing ou à l'armement. Le briefing est précis et efficace, l'ambiance qu'apportent les graphismes en 256 couleurs y étant pour beaucoup, les bruitages

nous plongent réellement au cœur de l'action, les interventions répétées de la radio de bord à l'aide de voix digitalisées collant parfaitement à l'environnement. *Gunship* possède



Apprenez à bien préparer vos missions.

vraiment tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un simulateur de vol. Une bonne jouabilité, des graphismes simples mais très clairs, une vitesse d'animation bien au-dessus de ses concurrents sur Amiga et des tas de réglages et d'options pour rendre le jeu complet, voilà ce que vous pro-



Cible accrochée !

met (et il tient ses promesses) le fabuleux *Gunship 2000*. Le très attendu TFX a intérêt à être à la hauteur, car la barre est à présent placée bien haut.



Passage au-dessus d'un nid d'hélicoptères.

CD-32

GRAPHISME	14
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	16
SON	14
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : -

Support CD

Disponible sur : Amiga, Pc

90%

Tornado

DIGITAL INTEGRATION

On regrette généralement que les simulateurs de vol soient trop succincts et pas assez réalistes. *Tornado* est là pour combler



Un avion russe, le SU-25.

cette lacune. Contrairement à des jeux du style *Combat air patrol* ou *F-18*, essentiellement basés sur l'action, *Tornado* s'avère bien plus riche en possibilités que ses concurrents. Ce soft est l'un des seuls véritables simulateurs de vols présent sur Amiga. Certes, la vitesse d'animation n'est pas exceptionnelle, et l'animation est trop saccadée, mais ces petits défauts s'effacent vite devant le réalisme de ses nombreux atouts. Pilotage automatique, réglages des

becs de sécurité, auto-coordination, auto-réglage des gaz, suivi du terrain, j'en passe et des meilleurs, sont autant d'options indispensables qui manquaient la plupart du temps aux solides simulations. Un mode d'entraînement a été prévu, afin de se familiariser avec la multitude de commandes qui régissent le jeu. Un simple coup d'œil sur la notice renseigne sur les possibilités du jeu, et vous devrez l'étudier avec soin pour vous en sortir. Des précisions ont été ajoutées sur le comportement à adopter lors de situations critiques



L'un des simulateurs les plus réalistes sur Amiga.

(bref, le top). Il est cependant souhaitable de garder toujours sous les yeux la carte des raccourcis claviers, tant ils sont nom-

breux. Mais vous vous accommoderez vite de ces brouilleries, je vous fait confiance.

En ce qui concerne la 3D elle-même, les détails graphiques étant réglables, on peut toujours choisir, selon la machine que l'on possède, ce qui prime entre la qualité graphique et la vitesse d'animation. Mais vous l'avez compris, l'intérêt du jeu n'est pas là. En effet, seule une machine rapide pourrait profiter de la vitesse superso-

nique inhérente à ces avions de chasse (de nombreux modèles sont d'ailleurs disponibles et même des hélicos, une photo digitalisée de chacun de ces joujoux les rendant encore plus saisissants). En revanche, toute la gamme Amiga sera en mesure d'apprécier ses performances réalistes. *Tornado* peut être considéré comme le *Flight simulator* du combat aérien, et ce n'est pas peu dire.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	11
SON	12
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 4

Disponible sur : Amiga 1200, Pc

83%

Allez, pour s'amuser, on vous la refait : *Tornado* Rossignol !

Wing commander

ORIGIN

Contre toute attente, les pionniers de la "texture-mapping", Origin, nous proposent une version CD-32 de leur plus grand hit.



Prêt pour refaire la Guerre de étoiles !

Après une version Amiga assez quelconque, cette mouture sur CD-32 laisse penser que cette machine est capable de beaucoup de prouesses. Pour ceux qui ne connaissent pas, et il y en a, *Wing commander* vous met dans la peau d'un pilote intersidéral terrien, une sorte de Luke Skywalker. Dans un futur lointain, la guerre bat

son plein entre les petits terriens et les satanés Kilrathi qui embêtent tout le monde avec leur volonté de conquête. Tout nouveau tel un bleu venant de terminer ses semaines d'entraînement, vous intégrez la Tiger's claw, vaisseau amiral terrien, en tant que pilote et allez devoir assurer un maximum de missions sur divers engins plus ou moins faciles à piloter. Tout en réussissant vos missions, un véritable feuilleton se déroule avec ses trahisures, ses pièges et ses quiproquos. Autre originalité, les ennemis que vous rencontrerez ainsi que les missions, sont très variés et vous donneront vraiment l'impression de faire partie intégrante d'une épopée à la *Star wars*. Pour la réalisation, il n'y a rien à redire. L'animation est plutôt fluide et rapide (à peu près un 386DX) et les graphismes sont désormais en 256 couleurs. Seul le son est identique à la version floppy et c'est bien dommage. On aurait aimé les voix digitalisées et des musiques CD.



Déjà la rentrée des classes ?

CD-32

GRAPHISME	15
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	13
SON	12
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

85%

Dogfight

MICROPROSE

Fidèle à leurs réalisations de qualité sur micro, Microprose est entré dans la simulation de combat aérien avec *Dogfight*. En plus de vous offrir le choix entre douze avions légendaires allant du Sopwith Camel de 1918 au fameux F-16A actuel, *Dogfight* vous permet de participer aux six principaux conflits de cette décennie. Ainsi rien ne vous empêche



Vue sur le cockpit.

de combattre, à bord d'un Mirage III, les Messerschmidt de la Seconde guerre mondiale. Cela donne lieu à de captivantes batailles anachroniques. Comme tout bon simulateur, l'instrumentation de chaque appareil est fidèle à l'originale ainsi que les caractéristiques techniques qui sont prises en compte lors des

diverses manoeuvres. *Dogfight* possède bien sûr les différentes vues intérieures et extérieures habituelles. Le graphisme est correct pour de la 3D et l'animation est d'une fluidité plus qu'acceptable. Les thèmes musicaux du style "marche militaire" renforcent l'ambiance du jeu.



Dogfight vous offre une grande variété d'avions.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	12
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : St

80%

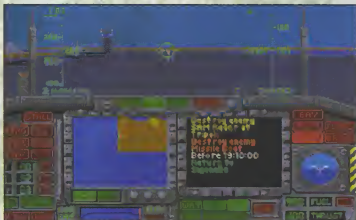
F117A nighthawk

MICROPROSE

Jusqu'où iront-ils ? L'éditeur Microprose aime les simulateurs, et le prouve encore une fois avec ce titre : *F117A*. Ce coup-ci, il s'agit d'une simulation de vol pure et dure qui vous embarque à bord de l'avion furtif américain. Ce dernier, ayant été utilisé durant la Guerre du golfe, reprendra du service dans les mêmes conditions avec vous aux commandes. Après avoir reçu l'ordre de mission et choisi le niveau de réalisme, il faut équiper l'avion en armes afin de quitter le plancher des vaches. Le poste de pilo-

tage est très complet et réaliste. La documentation ne manquera pas de vous éclairer sur toutes les fonctions que possède cet appareil hors du commun. Avec quelques touches en tête, on tente alors de mener à bien une mission délicate, ce qui ne s'avère pas de tout repos. La réalisation est bonne bien que l'on a déjà vu plus

rapide dans ce genre de simulation. Sur 1200, l'animation devient bien plus agréable. Le graphisme peut être plus ou moins détaillé. Les effets sonores sont discrets avec toutefois quelques digits sympas. En somme *F117A* constitue un bon simulateur de vol qui vous offre la possibilité de piloter un engin peu courant.



Des missions pour le F117A qui est aussi silencieux qu'une mouette !

Combat air patrol

PSYGNOSIS

Combat air patrol possède toutes les qualités requises pour ce type de produit. Les options sont nombreuses avec divers modes comme le vol d'entraînement, le mode campagne ou le mode simple mission. Pour que votre Amiga ne souffre pas trop il est aussi possible de régler le niveau de détail des graphismes en 3D surfaces pleines. Une fois sur les machines AGA comme le



Un magasin plutôt bonde !

1200, on prend une superbe claque. L'animation est si fluide et si rapide que cela rend le jeu encore plus réaliste et plus difficile à maîtriser. Le scénario est fortement inspiré de la Guerre du golfe. Le joueur doit piloter un F14 ou un F18 selon ses compétences et son unité. Chaque mission bénéficie d'un briefing, d'une sélection de l'armement. Le pilotage est plutôt intuitif et au bout de quelques minutes, on

prend un malin plaisir à fendre l'air à plus de Mach 2. Le contexte sonore est rempli de digitalisations et ce aussi bien pour les bruitages que pour les commentaires et les contacts radio. *Combat air patrol* est sans aucun doute un simulateur qui intéressera les Amigafans.



Attention les frissons !

Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	12
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs :	1
Installable sur disk dur :	oui
Langue :	anglais, notice : VF
Nombre de disks :	3
Disponible sur :	Pc

81%

Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	16
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs :	1 à 2
Installable sur disk dur :	oui
Langue :	français, notice : VF
Nombre de disks :	3
Disponible sur :	-

87%

Alien breed II

TEAM 17



Je suis complètement Alien de ce jeu !

Magnifique ! Tout simplement magnifique ! Les mots me manquent pour exprimer le plaisir d'avoir testé un véritable jeu pour l'A1200 et l'A4000. Stone et Charden, euh... pardon Johnson croyaient en avoir terminé avec ces satanés aliens. Malheureusement, après neuf ans de paix, une colonie terrienne ne donne plus signe de vie. Inquiets, les cols blancs de la Fédération font de nouveau appel à

l'unité d'élite composée de Stone, Johnson et de "bleus" de la race des reptiles. Deux membres vont devoir remplir. Fortement inspiré de *Gauntlet*, *Alien breed II* propose de nombreux niveaux aux mappes énormes. Divers objectifs sont à remplir. En général, cela consiste à saboter des générateurs, des terminaux ou encore à récupérer divers objets importants. L'action est intense, la réflexion n'est pas oubliée. Non seule-

ment, vous devrez avoir un sens aigu de l'orientation (l'achat d'un scanner permettant tout de même de combler vos lacunes), et gérer votre stock de clés rendant l'accès possible à diverses zones du complexe. Facile, me direz-vous. Pas si sûr, mes amis. Comme si cela ne suffisait pas, les munitions sont limitées. Heureusement, vous pourrez en collecter tout comme les clés,

l'argent et autres bonus. Le côté pécuniaire de la chose n'est pas à exclure. Des terminaux sont disséminés un peu partout dans le complexe. En y accédant, vous pouvez acheter de nouvelles armes ou objets et avoir de plus amples informations sur l'objectif à atteindre. Le temps joue aussi contre le joueur. Eh oui, c'est ça la vie quotidienne des héros. Team 17 nous a habitués à de somptueuses réalisations et *Alien breed II* n'échappe pas à la règle. Les graphismes en 128 ou 256 couleurs sont de toute beauté et d'une finesse à faire baver un Pciste. Les écrans intermédiaires réalisés avec des softs d'images de synthèse



Alien ou Breed, telle est la question.

se du type *Sculpt* ou *Real 3D* laissent pantois. Rien à redire quant à l'animation, qui est parfaite. Aucun ralentissement, aucune saccade, le rêve quoi ! Le contexte sonore est toujours au point avec un maximum de bruitages et quelques thèmes appropriés. En conclusion, si vous ne voulez pas avoir de problèmes avec les aliens, ne sortez pas sans *Alien breed II*.



Un Alien vaut mieux que deux Bogdanoff.

AMIGA 1200

GRAPHISME	17
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	18
SON	16
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : Amiga, Pc

92%

The chaos engine

RENEGADE

Baron Forstesque a grillé les plombs. Il a inventé une machine à déglinguer le temps : les mammifères mutent, les reptiles rutent et les plantes putent. Bref, c'est la foire aux monstres. Pour remettre les choses dans l'ordre, vous devez lancer deux personnages à la recherche de la machine maléfique : le chaos engine. Le jeu se joue à deux, même si vous êtes seul. Dans ce cas, l'ordinateur prend en charge la gestion de votre compère. Les deux combattants sont à choisir parmi une liste de six noms : le prêcheur, le brigand, le mercenaire, le gentleman, le voyou, le baroudeur. Chacun dispose d'une puissance de feu relativement égale, mais se distingue par un quotient d'adresse, d'endurance, de rapidité et d'intelligence. Vous voilà parachuté au sein d'un paysage haut en couleurs (256 pour être précis) occupé par une faune étrange : des gnomes verdâtres, des grenouilles bleuâtres et des scarabées jaunâtres... Votre mission : dégommer tout ce qui bouge, ramasser tout ce qui ne bouge pas et trouver la porte de sortie. A la

fin de chaque niveau, vous obtenez un récapitulatif de vos statistiques et tous les deux tableaux une échoppe magique vous permet d'acheter l'une



Le choix du personnage s'effectue parmi les six mercenaires proposés.

des 25 armes et autres gadgets que le jeu vous offre. Les graphismes auraient pu être réalisés par Bilal (mais les Bitmaps bros, ce n'est pas si

jeu qui a une pêche d'enfer, et en fait l'un des meilleurs de sa catégorie.

CD-32	
GRAPHISME	17
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	17
SON	15
DURÉE DE VIE	16
Nombre de joueurs : 1 ou 2	
Langue : anglais, notice : VO	
Support CD	
Disponible sur : Amiga	

91%



A deux, vous pourrez mettre au point une stratégie afin d'être plus efficace.



mal), le scrolling multidirectionnel en vue de dessus est parfait, l'environnement sonore est superbe, l'action est irrémédiablement prenante. Même si Chaos engine sur CD-32 est quasiment identique à la version Amiga, il n'en reste pas moins vrai que c'est un

Jurassic park

OCEAN

Le jeu reprend assez fidèlement le scénario du film de Spielberg sorti sur nos écrans en automne dernier. Vous incarnez donc Alan Grant, paléontologue réputé, invité à passer quelques jours chez John Hammond. Celui-ci vient en effet de créer un nouveau parc d'attractions où il est possible de voir, en chair et en os, grâce à d'étonnantes recherches génétiques, de véritables dinosaures ! Votre mission, si vous l'acceptez, sauver les deux enfants prisonniers dans l'enclos aux grosses bêtes préhistoriques. En fait vous allez découvrir la majorité des races présentes dans le film : t-rex, tyrannosaure, stégosaure, ptérodactyle, et j'en passe et des meilleurs. L'aventure vous attend dans chaque recoin du parc jurassique. A chaque niveau,

vous aurez à découvrir non seulement la sortie mais aussi les cachettes des enfants. En fait, un sens aigu de l'orientation est nécessaire, voire primordial. On pouvait craindre le pire sur A500. Il n'en est rien. Même si la palette a diminué, les graphismes n'en sont pas moins beaux. On découvre avec plaisir que les graphistes ont fait du très bon boulot. En ce qui concerne les animations, le scrolling, il n'y a pas de quoi s'inquiéter. Pour la version AGA, qui s'en sort haut la main, on trouve des niveaux 3D en texture-mapping sur A1200. Ils sont extraordinaires et bénéficient d'une vitesse d'animation qui surprendrait

plus d'un Pciste et surtout d'une ambiance sonore très angoissante. Sur A500, la 3D n'a pas trop perdu, par contre l'aspect sonore est resté tel quel, c'est-à-dire au top. Bref, le mélange action/réflexion/aventure est bien dosé, et des codes évitent de



Dans votre exploration vous rencontrerez quelques espèces de dinos.

rejouer certains énormes tableaux. Jurassic park a tenu toutes ses promesses (bien qu'il ne soit pas installable sur disque dur). Un logiciel bon sous tous rapports.



Où sont ces sales mioches ?



Une barrière électrique entoure le parc.



Jurassic business.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	14
SON	17
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 4

Disponible sur : Amiga 1200, Pc

89%

Apocalypse

VIRGIN

Reprenant l'un des thèmes les plus fertiles du cinéma américain, *Apocalypse* nous plonge en plein conflit États-Unis/Vietnam, au cœur de la jungle luxuriante à la fin des années soixante. Alors que Lyndon Johnson était bien au chaud à

les forces aériennes se chargeaient de détruire les quartiers généraux du camp adverse et de récupérer les nombreux hommes encore sur le terrain. L'hélicoptère fut à cette époque le moyen de transport et d'intervention le plus utilisé. Quoi de plus nor-

simple : libérer le maximum de scientifiques qui avaient été enlevés par la partie adverse et au passage dégommer le plus possible d'installations et d'unités rivales (plus facile à dire qu'à faire !). En effet, les savants sont retenus dans des bâtiments parsemés dans les niveaux. Plusieurs parties seront donc nécessaires avant de bien connaître l'emplacement des différents prisonniers. Ensuite, il faudra les récupérer, mais uniquement par petit groupe ; votre hélicoptère étant bien incapable de transporter plus de six personnes en une même tournée. Vous devrez donc ramener les otages au camp, puis repartir à la recherche des autres, ainsi de suite jusqu'à ce que vous les ayez tous récupérés et accédez à la mission suivante. Un jeu d'action qui n'est pas de tout repos, où l'on n'arrête pas de tirer (balles heureusement illimitées, missiles, bombes), et de se faire tirer dessus. Une ambiance plutôt réussie pour un jeu assez prenant dans l'ensemble.



L'Apocalypse, vous êtes sûrs que c'est pour maintenant ?

la Maison blanche, de nombreux soldats américains affrontaient les Vietnams avec ardeur dans le nord du pays. Alors que les troupes aux sols déjouaient les embuscades ennemies,

mal que de couronner ses nombreux succès militaires en le récompensant d'un jeu particulièrement réussi. Cinq missions se succèdent dans ce jeu. Pour chacune d'entre elles, le but est



Quelle connerie la guerre !



Au plus profond de la jungle, les otages attendent votre hélicoptère.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
SON	13
DURÉE DE VIE	12

Nombre de joueurs :	1
Installable sur disk dur :	non
Langue :	anglais, notice : VF
Nombre de disks :	3
Disponible sur :	-

81%

Qwak

TEAM 17

Compte tenu du succès rencontré par leurs précédents produits de la gamme "budget", Team 17 ne pouvait en rester là.

Qwak confirme la qualité de cet éditeur. Digne héritier de *Bubble bobble*, vous êtes un canard qui doit voyager à travers huit mondes, tout en affrontant des hordes d'ennemis bien décidés à vous éliminer. Comme quoi, la vie de canard peut être parfois bien difficile. Le but du jeu : collecter un maximum de bonus et ouvrir la grille de sortie, et tout ça en s'amusant. La

jouabilité de *Quack* est excellente et constitue à elle seule la caractéristique principale du jeu. Un mode jeu à deux en simultané vous est proposé, ce qui offre des possibilités et quelques figures intéressantes. Tous ces atouts plus des décors divers et variés, une bande-son sympathique, font de *Qwak* un excellent jeu à un petit prix.



C'est Qwak ce jeu ?

Cyberpunks

CORE DESIGN

Si *Alien breed* de Team 17 vous a plu, Core design vous propose encore un jeu basé sur le même principe. Cette fois-ci ce n'est pas un, mais trois personnages qu'il faut gu-

ider et ce dans un laps de temps déterminé. Les trois cyborgs se suivent donc à la trace, chacun d'entre eux tire, ramasse des objets et peut à tout moment être endommagé.



Cyborg m'était punké !

der au travers de cinq missions qui ne manqueront pas de vous mettre à l'épreuve. En effet, hormis le fait d'affronter d'horribles aliens de tous poils, il faut trouver les objets nécessaires afin de mener à bien chaque



Une nouvelle mode : le cyberpunk !

Comme dans *Alien breed*, un terminal est disponible pour obtenir des infos ou des options. Des ascenseurs et autres téléporteurs déplacent rapidement nos trois compères d'un bout à l'autre du niveau, ce qui est utile pour

gagner du temps. Le graphisme, très "cartoon", convient parfaitement, bien qu'il aurait pu être un peu plus fin. La musique est assez banale tout comme les effets sonores. L'intérêt du jeu : être ultra-acceléré-rapide, fera de vous un condamné au joystick pour de longues nuits.

Tous les AMIGA

GRAPHISME 13

ANIMATION 14

JOUABILITÉ 18

SON 15

DURÉE DE VIE 15

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 1

Disponible sur : CD-32

80%

Tous les AMIGA

GRAPHISME 13

ANIMATION 13

JOUABILITÉ 14

SON 14

DURÉE DE VIE 13

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 1

Disponible sur : -

76%

Theatre of death

PSYGNOSIS

Abandonnant pour quelques temps les gentils petits lemmings, Psynosis a décidé de se dérouler avec un jeu un peu plus "barbare". *Theatre of death* vous propose tout bonnement de massacrer une ribambelle de petits bons-hommes et cela en toute impunité. Plusieurs de vos unités devront débuser l'ennemi et l'exterminer par n'importe quel moyen. Chacun de vos personnages est autonome, mais vous pouvez à tout instant prendre le contrôle de l'un d'entre eux, en particulier pour exercer votre propre technique de carnage ! Mais les adversaires ne sont pas du genre à se faire occire sans broncher (même si vous

rappliquez avec un tank). Il faudra donc être prudent, leurs grenades étant tout à fait indigestes. Les munitions de vos soldats sont limitées, mais le terrain est truffé de baraques leur permettant de se ravitailler. Le terrain de jeu est en 3D isométrique et peut scroller dans tous les



Théâtre de la mort, en français.

sens. Les troupes seront cependant déplacées à partir d'un écran 2D facilitant la visualisation de l'ensemble de la carte, propre à chaque mission. *Theatre of death* séduit par l'originalité de son scénario, le déroulement qu'il procure au joueur et ses animations d'un style très "gore". Un bon logiciel pour se détendre après le boulot.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
SON	12
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais, notice : VF
Nombre de disques : 2
Disponible sur : -

82%

Overdrive

TEAM 17

S'étant fixé comme but de réaliser des hits dans chaque type de jeu, Team 17 nous livre cette fois une course automobile très "arcade". Vous devrez tester vos capacités de pilote sur vingt circuits, et ce au volant d'un véhicule que vous aurez choisi parmi les quatre proposés.

Des flaques d'huile, des bosses ou des plaques de verglas ralentiront votre course alors que vos deux adversaires, contrôlés par l'ordinateur, tenteront de prendre le large. Heureusement, deux modes d'entraînement développeront votre pilotage et pendant la course un turbo augmentera temporairement la vitesse. Mais attention tout de même à la panne sèche !

De bons graphismes ainsi qu'une animation de qualité font d'*Overdrive* un jeu sympa, dont l'ambiance sonore en séduira plus d'un. Et pour ceux qui auraient peur de s'ennuyer tout seul, sachez qu'il est possible de jouer avec un copain en reliant deux Amiga. En résumé, *Overdrive* consti-

tue un bon jeu éclatant pour vos longues soirées (d'hiver, de préférence).



Tous les AMIGA

GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
SON	14
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 ou 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais, notice : VF
Nombre de disques : 2
Disponible sur : -

83%



Attention au virage !

Prey, an alien encounter

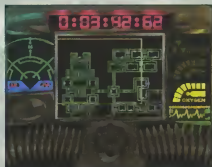
ALMATHERA

A lerte rouge sur l'astéroïde KG-42. Une fuite de gaz nocif a contaminé les locaux de la colonie humaine. En orbite autour de l'astéroïde, le vaisseau mère vous envoie récupérer sur KG-42 les humains coincés dans leurs compartiments. Vous devrez tous les ramener ! Les choses commencent mal. A la fin de l'atterrissage (une superbe animation dans un paysage fractal, hélas en monochrome), vous découvrez que votre équipement est endommagé et qu'il vous faut à tout prix trouver de l'oxygène. Vous enfillez donc votre combinaison et partez à la recherche du secteur médical pour trouver une bouteille. Le concept de *Prey* répond exactement aux attentes des possesseurs de la CD-32 : dans un environnement entièrement modélisé en 3D, avec des effets sonores parfaits, *Prey* tient moins du jeu vidéo que du film de science-fiction ! Les spécialistes noteront cependant

quelques petites lacunes : certaines phases auraient pu être mieux animées et en couleur, la personne ayant prêté sa voix à Spencer manque un peu de conviction. Malgré cela, nous avons été séduits par l'originalité du jeu : les interventions hystériques en direct de Spencer (il laisse même échapper quelques injures) et les couloirs aux reflets bleutés à la Ridley Scott vous feront suer à grosses gouttes.



Des aliens ont infesté votre base...



Une carte se révèle fort utile.

CD-32

GRAPHISME	15
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
SON	17
DURÉE DE VIE	13

Nombre de joueurs : 1

Langue : français, notice : VO

Support CD

Disponible sur : -

80%

Micro machines

CODEMASTERS

Codemasters nous propose un jeu qui s'inscrit dans la lignée de *Run the gauntlet* ou plus récemment d'*Overdrive*. A bord d'engins motorisés tels qu'un off-

géants. Car comme son nom l'indique, ces véhicules sont miniatures. Ne vous étonnez donc pas de courir sur un bureau au beau milieu de stylos et d'agendas. Le tracé du



Ces micro machines vous en font voir !

shore, un 4x4 ou encore un hélicoptère, vous devrez participer à des courses organisées sur des décors



La course au milieu d'une table de billard.

circuit ne délimitant pas celui-ci, il faut donc s'efforcer de ne pas en sortir. De même, il faut faire attention de ne pas tomber du bureau et de bien contrôler ses dérapages. Tout un programme pour un petit

jeu sympa avec une animation de qualité et offrant une bonne jouabilité. Le graphisme est correct et la musique est appréciable sans plus. Par contre les bruitages collent bien au jeu. Une petite simulation amusante donc, avec en plus un petit prix à la clé.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	12
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	12
DURÉE DE VIE	13

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 1

Disponible sur : -

75%

Sabre team

KRISALIS

Sabre team, remanié pour le 1200, est sans aucun doute le jeu le plus complet et le plus intéressant de sa catégorie. Après l'incontournable test de protection, le choix de la langue (le jeu a été intégralement traduit), et un écran de présentation pour le moins surprenant, on accède à l'écran de configuration. La première mission étant de libérer les otages détenus dans une ambassade américaine à Londres (ou de libérer des prisonniers politiques d'un camp militaire en pleine jungle), il faudra au préalable se créer une équipe, et la plus solide possible. Parmi les huit soldats disponibles, vous devrez en choisir quatre, d'après leurs caractéristiques respectives. En fait, il n'y a pas que leurs visages qui les différencient, mais toute une série de données propres à chacun, comme la vitalité, le mental ou les points de déplacement, ensuite il faudra leur fournir un équipement adéquat : armes, munitions, gadgets fort utiles (fumigène, gilet pare-balles, masque à gaz, trousse de soins...). Une fois l'équipe prête, il ne reste plus qu'à se jeter la tête en avant dans la gueule du loup. Après avoir indiqué à chaque membre sa position de départ, l'action peut enfin commencer. Un nouvel écran s'offre à vous, dernière étape avant le grand saut. Enfin, on est en place, il ne reste plus qu'à s'acquitter de sa tâche. Le moindre mouvement nécessite des points



Une équipe de choc...

d'action, comme dans les jeux de rôle (la 3D isométrique parachève la ressemblance). Chaque soldat peut se déplacer dans n'importe quelle direction, tirer ou ramasser des objets, à concurrence de son capital de points. L'icône correspondante devra être sélectionnée avant chaque action indiquant le nombre de points nécessaires à sa réalisation et le total du personnage en cours. Il s'agit de montrer combien vous êtes un fin stratège dans l'art de la guerre d'embuscade. Sabre team nécessite beaucoup plus de

jouabilité et la stratégie que le jeu demande pour progresser prudemment. Le meilleur jeu tactique sur Amiga, avec des graphismes entièrement retravaillés (pour le jeu comme pour les scènes intermédiaires) et une musique bien réalisée, pour le remettre aussi bien au goût du jour que des nouveaux Amiga. Le seul reproche que l'on puisse faire à Sabre team est de ne pas être installable sur disque dur, mais les chargements sont si peu nombreux qu'on oublie vite ce petit défaut.



C'est un véritable carnage, mais attention aux otages.



Personnage 100% mercenaire.



La progression se fait avec réflexion.

réflexion qu'il n'y paraît au premier abord, et s'avère bien vite une véritable simulation de guerre. Si vous aimez les jeux d'action qui bougent avec célérité, passez votre chemin, car Sabre team n'est pas du tout fait pour vous. En revanche, les connaisseurs apprécieront son étonnante

Tous les AMIGA

GRAPHISME	14
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1 à 6

Installable sur disk dur : non

Langue : français, notice : VF

Nombre de disques : 5

Disponible sur : Pc

92%

Humans

GAMETEX

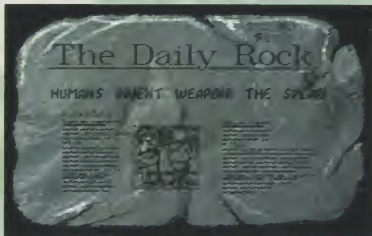
Et un jeu exploitant les capacités de la CD-32, un ! *Humans* propose des écrans somptueux, pour un soft qui n'a plus à faire ses preuves, ayant déjà démontré ses qualités lors de sa sortie sur Amiga, il y a bien longtemps.

Revenons donc aux âges préhistoriques (ça faisait longtemps, depuis *Jurassic park* !), époque où la principale préoccupation des hommes était de se défendre et de satisfaire leur insatiable soif de connaissance. *Humans* nous propose donc de diriger nos imbéciles d'ancêtres à travers leur évolution. Etant bien incapables de penser par eux-mêmes, il faudra leur dicter chacune de leurs actions, un peu comme dans *Lemmings*. Par exemple, pour le premier tableau, vous devrez leur permettre d'accéder à la lance qui se trouve sur un endroit manifestement inaccessible. Le seul moyen, les obliger à se faire la courte échelle pour parvenir sur la plateforme haut perchée. La lance découverte, celle-ci fait à présent partie de leurs connaissances, et pourra éventuellement être utilisée dans les tableaux suivants pour effrayer un animal, sauter à la perche ou tuer un dinosaure. Après quelques tableaux,

les Humans seront capables de se servir de divers objets comme des torches, des cordes, ou des roues. Là encore leurs utilisations seront variées et utilisées pour se défendre, se déplacer, sauter ou grimper. Le plus difficile sera de définir qui fait quoi, et à tour de rôle, indiquer à chaque personnage ce qu'il doit faire.

L'exactitude de la succession des ordres assurant le bon déroulement de la mission, il faudra user de sa logique, chaque seconde étant comptée. Un personnage particulier fera même son apparition de temps à autre : le sorcier. Possédant des pouvoirs surnaturels, il sera en mesure d'exécuter des sorts assez efficaces. Le seul revers de la médaille, c'est que pour chaque sort lancé, le sorcier doit exterminer l'un de ses compatriotes (ah, la rudesse des temps passés !), il

faudra donc être sûr de son coup pour avoir la conscience tranquille. Mais tout ceci ne serait rien s'il n'y avait une utilisation du pad exemplaire. La plupart des fonctions ont leur rôle, et bien que l'on s'y perde un peu au départ, on s'y habitue vite et l'on apprécie la maniabilité du logiciel. Les graphismes en 256 couleurs changent radicalement de la précédente version, accompagnant agréablement les moments de réflexion du joueur, tout comme les excellentes



Le plus ancien journal retrouvé à nos jours, il daterait de l'ère Humans.

musiques CD qui se trouvent sur le disque, et dont on peut choisir celle qui convient le mieux à notre tempérament pour nous tenir compagnie tout au long du jeu. Un excellent logiciel de réflexion, doté d'une réalisation remarquable tant pour les graphismes que pour la musique. A posséder dans votre logithèque.



Il y a de l'Humans dans l'air !

CD-32

GRAPHISME	15
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	15
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Langue : français, notice : VO

Support CD

Disponible sur : Amiga, Pc, St

88%

Puggsy

PSYGNOSIS

Puggsy, personnage au physique très ingrat (un croisement entre une patate et une poire), est un véritable "Christophe Colomb de l'espace". Sillonant l'univers à la recherche de je ne sais quoi (et lui non plus à mon avis), son magnifique vaisseau en bois s'est retrouvé dans une bien mauvaise posture qui l'a

ce cas, accessoire. L'aspect le plus important dans *Puggsy* est la réflexion. En effet, dans chacun des niveaux, vous aurez à résoudre des énigmes parfois difficiles mais toujours logiques. Pour ce faire, il vous faudra utiliser à bon escient les objets disséminés un peu partout. Pour vous donner un exemple simple, dans un

un véritable hit en puissance ? C'est tout simplement son interactivité avec la multitude d'objets à utiliser. C'est la foultitude d'énigmes à la difficulté parfaitement dosée. C'est encore la présence de codes vous évitant de recommencer tout depuis le début ce qui est en général très frustrant et énervant. Quoi d'autre ? Le mode junior qui autorise vos gamins (pour ceux qui en ont, des enfants) à diriger et résoudre les quelques niveaux créés pour eux. Et puis zut ! Ce n'est pas avec des graphismes d'enfer et des sons à tomber par terre qu'on obtient forcément de bons jeux. Trop d'éditeurs l'oublient. Les auteurs de *Puggsy* eux ne l'ont pas oublié.



La carte de l'île.

obligé à se poser en catastrophe sur une planète peuplée par d'étranges créatures. Par curiosité, notre cher héros s'en va alors explorer cette planète aux paysages souvent paradisiaques. Le jeu se compose de plusieurs niveaux regroupés en cinq mondes. Comme bien des jeux, vous rencontrerez des boss de fin de niveau coriaces.

Maintenant, en ayant lu toutes ces lignes, vous allez vous dire que *Puggsy* est encore un jeu de plates-formes dans la lignée des *Superfrog* et compagnie. Que dalle ! L'action est, dans



Sur une île déserte avec cette espèce de poire ramollie, non merci !

des niveaux du mode junior, vous vous retrouvez au sommet d'un phare. Vous découvrirez une pièce que vous devrez insérer dans une fente. Celle-ci déclenche un bec bunsen qui vous permettra d'allumer une

petite bougie. Elle-même allumera le phare et ainsi vous pourrez sortir. Tout le jeu est parsemé d'énigmes de ce genre. A première vue, *Puggsy* semble être un jeu très quelconque. Les graphismes affichent lamentablement 16 couleurs, la musique est un peu ringarde, l'animation générale est hétéroclite, celle du héros est parfaite... Bref, qu'est-ce qui fait alors que ce jeu est



Physique ingrat.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	10
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	16
SON	12
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 4

Disponible sur : Mega D, Mega CD

89%

Benefactor

PSYGNOSIS

La première chose qui frappe le joueur dans *Benefactor*, c'est la taille ridiculement petite du personnage principal. On s'étonne de voir un sprite aussi chétif sur notre écran. Pourtant, dès qu'il se met à



Benefactor's studio.

bouger, on revient sur son jugement pour s'intéresser un peu plus au soft. Le personnage dispose d'une quantité de mouvements : en plus de la course, il peut se hisser sur des plates-formes, exécuter une roulade spectaculaire, faire un petit bond, effectuer un saut périlleux de taille variable,

s'aplatir au sol, ramasser un objet, utiliser des éléments du décor ou même porter et catapulter ses petits camarades. En effet, son but est de ramener au bercail les petits personnages qui sont emprisonnés dans le tableau. Auparavant, il devra trouver les clés qui correspondent à la porte qui les retient. Ensuite, il se chargera de les amener à la sortie. Par chance, la plupart sont intelligents et capables d'actions diverses comme ramasser des objets, en utiliser certains, effectuer de petits sauts ou déclencher un interrupteur. L'essentiel sera de combiner les efforts du personnage principal à ceux de ses amis pour déclencher les appareils utiles et éviter les pièges du décor. Généralement, les petits bonshommes se débrouillent seuls pour regagner la sortie ou régler de petits problèmes, mais il y aura des moments où vous devrez leur donner un petit coup de mains pour les expédier à l'étage supérieur ou leur faire franchir une crevasse béante. De temps à autre, vous rencontrerez les mêmes compagnons,

mais dénués de toute couleur. Des tonnes d'objets de plus en plus farfelus rempliront les tableaux : de simples leviers à d'ingénieux treuils et autres plongeurs en passant par des lianes. Le jeu devient bien vite un véritable casse-tête, le joueur devant gérer les agissements de tous les personnages dans un ordre chronologique bien étudié. Dans tous les niveaux (mines, forêt, glace, château), décors comme ennemis, changeront sans cesse, les araignées succédant aux singes, et les statues de pierre remplaçant les pièges à loupes. Les graphismes ne sont pas très fouillés, mais certaines animations renforcent l'ambiance (terre qui s'effrite quand on saute dessus, pont qui plie sous votre poids). La musique en revanche est très stressante. En somme, un



Benefactor, sois mon mentor !

super jeu d'action/réflexion malgré une réalisation assez banale qui nécessite des nerfs d'acier, et un joystick très précis, pour ne pas se tromper entre les différents mouvements.



Ben et le facteur sont sur un bateau...

Tous les AMIGA

GRAPHISME	10
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	08
SON	06
DURÉE DE VIE	13

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : -

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 4

Prévu sur : CD-32, Pc

88%

Bubba'n' stix

CORE DESIGN



Bubba'n'rock and roll

Attendu par beaucoup d'entre vous, *Bubba'n' stix* à enfin débarqué sur votre micro adoré. Ce petit garçon, malin, toujours accompagné par son bâton magique (bâton de joie ?), vous attend pour jouer les Mac Giver. Vous avez sans doute compris que l'on a affaire à un jeu d'action/réflexion dans lequel votre ingéniosité sera mise à rude épreuve. En effet notre héros possède un bâton multitâche (oui, comme l'Amiga !) qui lui sert à

progresser vers la sortie de chaque tableau. Ainsi il peut s'en servir comme tremplin, en le plantant dans un orifice et en lui sautant dessus, comme levier, pour basculer de lourds objets, comme échelle en



Bubba ne manque pas d'astuces !

l'introduisant dans une cavité d'un mur, ou tout simplement comme arme en le projetant vers un ennemi. A chaque fois, le bâton rejoint son maître rapidement, un peu comme les poings de Goldorak ! Ce jeu est vraiment bourré d'astuces, et je peux

même vous dire que le bâton est creux car notre héros s'en sert comme tuba lorsqu'il est amené à nager. Le nombre d'actions possibles est vraiment illimité, de plus ses décors simples et cartooniques en font un jeu amusant. L'animation est heureusement efficace tout comme la maniabilité du personnage, chose essentielle dans ce genre de soft.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	12
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	14
SON	12
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : Pc

88%

Armor geddon II

PSYGNOSIS

Votre mission (si vous l'acceptez) : construire une base de missiles SOL-AIR afin de détruire un satellite qui se fait de plus en plus menaçant. Tous les aspects de la mission ont été traités. Dès le début, vous devrez définir les véhicules que vous contrôlerez. La liste est impressionnante et hétérogène (dirigeable, chasseur, tank, bombardier). Mais avant d'en prendre le contrôle, il faudra fabriquer ces

engins. A cet effet, vous disposez d'une usine de matériel militaire et d'une mine. Après avoir établi une jonction entre les deux structures, l'usine sera alors alimentée en matières premières (on se croirait dans un remake de K240 !). Mais, la production ne pourra être engagée qu'à partir de projets bien aboutis. Des scientifiques à votre solde se feront une joie de plancher sur leur éter. Le nombre de "penseurs" étant très restreint, il faudra définir qui fait quoi avec discernement. Après un laps de temps plus ou moins court, selon la durée de réalisation du véhicule, vous pourrez y prendre place et évoluer sur le terrain. On assiste alors à une véritable simulation, différente en fonction de l'appareil utilisé. C'est d'ici que vous assisterez en "direct live" aux combats. La 3D est super, les nombreux types d'engins diversifient l'action, nous évitant de sombrer dans la

monotonie. La partie stratégique est assez complète et pas top difficile, ce que noteront les débutants dans ce genre de jeu. Un cocktail explosif d'action et de réflexion.



Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	15
SON	12
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

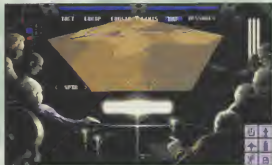
Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : -

86%



C'est reparti pour les rois du guidon...

Statix

BLACK LEGEND

Décidément, Black legend mise sur la réflexion. Après *Mega motion*, voici *Statix*, qui s'avère bien plus prenant, dans la plus pure lignée de *Tetris* et de *Klaxx*. Le plateau de jeu n'est autre qu'une balance sur laquelle vous allez devoir disposer la multitude de petits cubes qui tombent du ciel. Vous n'avez qu'à bouger latéralement la manette et appuyer sur le bouton de feu le moment voulu, mais ne tardez pas trop, sinon le programme lâchera automatiquement le cube. A chaque pièce est attribué un symbole, afin d'identifier son groupe. Lorsque trois cubes dotés du même symbole sont alignés (horizontalement comme



Statix, une question d'équilibre.

verticalement), ils s'éliminent. Il faudra donc veiller à disposer le maximum de pièces, annihiler le plus de lignes possibles, et ne pas surcharger la balance sur l'un de ces deux plateaux. Plusieurs modes de jeu sont disponibles. Le mode "levels" permet d'entamer une véritable épopée parmi les dizaines de tableaux proposés, chacun doté d'une mission à remplir (nombre de lignes à réaliser, nombre de cubes à placer...). Chaque tableau terminé avec succès vous

livrera un code, vous évitant de tout recommencer. L'autre mode est le mode "challenge", où vous devrez obtenir le plus haut score, pour vous placer en tête du tableau. Mais le plus attrayant est sans nul doute le mode deux joueurs (en levels ou challenge) pour lequel les parties deviennent vraiment endiablées...

Tous les AMIGA

GRAPHISME	12
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 2

Disponible sur : -

77%

Sleepwalker

OCEAN

Après une version Amiga plutôt réussie, *Sleepwalker* revient mais cette fois-ci sur CD-32. Rien n'a changé. Le joueur y dirige toujours Ralph, le parfait chien de garde. En effet, son petit est somnambule. Pour éviter qu'il ne lui arrive de gros pépins, Ralph doit tout faire pour donner des coups de pieds aux fesses,

le bloquer, le faire changer de direction. Il peut aussi assommer d'éventuels agresseurs. Autant vous dire que la vie de chien n'est pas toujours de



Ralph, ici tout de suite !

tout repos. Pour la réalisation, les gens d'Ocean ne se sont pas fatigués. Que ce soit au niveau des graphismes ou des animations, c'est identique aux versions micro et c'est vraiment dommage. CD oblige, les musiques sont

désormais d'une qualité sonore parfaite avec des thèmes particulièrement destinés aux enfants. *Sleepwalker* est agréable à jouer, mais on aurait bien voulu une réalisation plus tape-à-l'oeil. En avant-première, vous pourrez tout de même découvrir quelques scènes d'*Inferno*, la suite du célèbre *Epic*.

CD-32

GRAPHISME	10
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	12
SON	14
DURÉE DE VIE	13

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga, Pc

78%

Quand votre chien veille sur vos nuits.

Goblins III

COKTEL VISION

Dans cet épisode, vous dirigez Blount, un journaliste à la recherche du scoop du siècle. Le système de jeu est identique à



Ce perroquet vous sera d'une aide précieuse.

celui de ses prédécesseurs, le personnage pouvant ramasser un objet et s'en servir sur son environnement. Des énigmes complexes composent les divers tableaux et il faut être perspicace et méthodique pour les résoudre. Blount utilise tout ce qui lui tombe sous la main pour se sortir de

situations embarrassantes : il peut utiliser un parapluie comme parachute ou se servir d'une dent de requin pour sectionner une corde. Tout devient encore plus attrayant quand celui-ci se découvre un ami et qu'ils doivent tous les deux effectuer des actions complémentaires et coordonnées pour venir à bout d'un petit problème. Les graphismes de *Goblins III* sont bien réussis et colorés, tout à fait dans la lignée des précédents numéros. L'animation des personnages est rapide et un scrolling permet de ne pas être limité à un décor trop restreint. Mais le point fort du logiciel ce sont bien évidemment les nombreux casse-têtes qui s'y bousculent, ainsi que les innombrables petites animations rigolotes qui ponctuent l'action et rendent le jeu encore plus plaisant. Il est cependant regrettable que le jeu ne puisse être installé sur disque dur et ne reconnaisse qu'un seul lecteur, ce qui rend son usage contraignant.



Sachez utiliser vos objets au bon moment.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	14

Nombre de Joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disques : 6

Disponible sur : CD-Rom Pc

81%

D-generation

MINDSCAPE

Encore une conversion, puisqu'après *Alfred chicken*, Mindscape a récidivé avec une nouvelle mouture de *D-generation* pour son apparition sur A1200. Pour tout vous avouer, cette version reprend les traits de celle de la CD-32 en gardant les mêmes graphismes (légèrement retravaillés par rapport à la version d'origine) et un son Amiga. Pour les nouveaux, je rappelle qu'il s'agit d'un jeu action-réflexion. Vous jouez le rôle d'un commando solitaire qui a pour but de libérer les otages d'un building et d'y découvrir ce qui s'y passe. Pour cela vous disposez au départ que de votre agilité à déclencher des interrupteurs et à éviter la défense de l'immeuble.



Je marche seul, dans le building qui se donne.

Par la suite, la découverte d'un laser vous permettra d'éliminer les gèneurs. Malgré une réalisation franchement décevante par rapport aux capacités graphiques de la machine, *D-generation* reste malgré tout un excellent programme. Dites monsieur Mindscape, vous ne voudriez pas nous faire un *D-generation II* en 256 couleurs avec des sons d'enfer ?



AMIGA 1200

GRAPHISME	10
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
SON	10
DURÉE DE VIE	14

Nombre de Joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disques : 2

Disponible sur : CD-32

77%

Morph

MILLENNIUM

Il est regrettable de trouver encore des conversions de jeux sortis en disquettes sur la CD-32. Par rapport au test de la version 1200, *Morph* sur CD-32 n'a pas bougé d'un poil. Les graphismes, plus colorés (au cours du jeu et non sur les scènes



Ca Morph pour les particules.

cinématiques plutôt décevantes)

n'apportent pas grand chose à un jeu qui aurait été un hit si la réalisation avait su être à la hauteur. Vous dirigez un petit garçon transformé en "boule métamorphique", capable de passer de différents états (liquide, solide, élastique et gazeux). Doté de ces extraordinaires caractéristiques morphologiques, vous aurez à par-



Morph est une petite boule aux molécules malléables.

Krusty's fun house

VIRGIN

Le célèbre clown adoré de Bart Simpson débarque sur vos écrans pour pratiquer un drôle de sport : la chasse aux rats. En effet, ce jeu reprend le principe génial de *Lemmings*, ici il faut guider les rats vers Bart, ou tout autre membre de la famille, qui s'empresera, vite fait bien fait, de les écraser. Il vous faudra donc être malin pour trouver à chaque fois le moyen de mener les rats au bon endroit tout en collectant les bonus et autres objets utiles parsemés ici et là. La pesanteur semble avoir peu d'effets sur Krusty qui effectue des bonds prodigieux lui permettant d'atteindre les différentes plates-formes

recellant parfois des passages secrets. La réalisation est à la hauteur des prétentions du jeu avec des graphismes et une animation tout à fait acceptables. La musique est sympa bien qu'un peu répétitive. En résumé, un jeu dont les soixante niveaux vous donneront du fil à retordre.



Krusty n'est pas une nouvelle sorte de céréale pour le déjeuner.

courir une bonne vingtaine de niveaux, véritables casse-têtes, où il vous faudra gérer vos transformations en nombre limité. Curieusement, la version CD-32 de *Morph* ne propose pas de musiques en qualité CD, un comble ! Un bon petit jeu qui n'est tout de même pas à la hauteur des capacités de la machine.

CD-32

GRAPHISME	11
ANIMATION	-
JOUABILITÉ	13
SON	11
DURÉE DE VIE	11

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga 1200

75%



Tous les AMIGA

GRAPHISME	14
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disques : 1

Disponible sur : -

75%

The Settlers

BLUE BYTE

Ca vous dirait de refaire le monde ? C'est le genre de question qu'il ne faut pas poser deux fois, car nous avons une proposition à vous faire : *The settlers* de Blue byte qui vous donnera entière satisfaction. S'attaquant à un filon déjà bien exploité par d'autres, comme *Genesis*, *The settlers* a bien l'intention



Et si on refaisait le monde, tous les deux ?

de tirer son épingle du jeu. Pour les nons initiés, "the settlers" signifie "les colons" en anglais, ce qui veut tout dire. Pour commencer, il faut s'installer et construire son château dans un

endroit choisi sur la carte. Il va sans dire que ce choix aura une grande importance tout au long du jeu. Il faut donc être prudent et préférer un lieu offrant des possibilités d'expansion, voir s'il recèle de matières premières dans son sous-sol ou encore si les espaces libres son assez grands pour cultiver et pratiquer l'élevage de porcs. Toutes ces questions, posées déjà par nos ancêtres, seront désormais les vôtres. Il faudra donc penser à tout, comme construire les maisons de chaque habitant près du lieu de leur activité. Vingt-quatre sortes d'édifices peuvent être construits, comme des entrepôts, des moulins à vents, ou encore des mines d'or. Les personnages peuvent occuper une des vingt-cinq activités possibles, allant du fermier au bûcheron en passant par le boucher. Toutes ces activités requièrent aussi des outils qu'il ne faudra pas oublier de fabriquer ainsi que de la nourriture. Après avoir correctement organisé ce petit monde, l'idée d'aller taquiner le château voisin finit par ger-

mer dans votre esprit. Qu'à cela ne tienne, mettez sur pied une armée et partez à l'aventure. Les petits person-



Il n'y a pas de sot métier.

nages, dotés d'une excellente animation, ne sont pas sans rappeler les Lemmings. Faites attention, ils causent entre eux en travaillant et font même des galipettes ! La complexité du jeu se dévoile au fur et à mesure avec toujours le même but : vous captiver. Le graphisme est génial et amusant. Chaque action est accompagnée par un effet sonore adapté augmentant le réalisme du jeu. N'ayez donc pas peur de vous lancer corps et âme dans ce jeu passionnant qui saura vous coller à votre écran durant de longues heures. Invitez donc un copain, à deux c'est encore plus sympa.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	14
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
SON	12
DURÉE DE VIE	18

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VO

Nombre de disks : 3

Disponible sur : Pc

90%

Ah, les grands espaces, la nature, la vraie vie quoi !

Genesis

BULLFROG

Quoi de plus fabuleux que de pouvoir contrôler le destin d'un peuple entier ? Le challenge est de taille, mais Microids relève le défi en produisant un logiciel à la hauteur de cette ambition. Originellement programmé en Amos (oui vous avez bien lu !), ce jeu au look Populousque est tout à fait digne de son prédécesseur. *Genesis* est un subtil mélange de *Populous*, *Mega-lo-mania*, *Powermonger* avec un zeste de *Sim city*. En effet, ce programme intègre la plupart des options de tous ces jeux tout en y intégrant certaines de son propre cru. Votre but est de vaincre l'adversaire (humain ou non), que ce soit militairement, économiquement ou encore foncièrement. Vous êtes totalement maître du destin de vos citoyens. Vos sujets (en nombre limité) peuvent exercer une activité professionnelle allant du paysan à l'architecte en passant par le bûcheron qu'il faudra choisir avec discernement. En effet, chacun de ces métiers a une importance dans la chaîne économique. Le bûcheron coupe du bois pour que le menuisier le travaille, et ce même bois

est utilisé par l'architecte pour construire un édifice possédant lui aussi une fonction bien définie. Ainsi, une foreuse alimentera en matières premières la population qui pourra ainsi construire encore plus de bâtiments. Plus la ville semblera prospère, plus il faudra faire attention à ce qu'elle ne dépérisse pas, en construisant notamment un entrepôt pour y stocker les fruits de la production ou bien des maisons, prêtes à accueillir les nouveaux venus. Plus tard, lorsqu'un atelier sera créé, des inventeurs et des forgerons se mettront à l'oeuvre pour faire progresser la cité et lui permettre, pourquoi pas, de commercer avec l'extérieur. L'aspect militaire n'est pas en reste, l'un de vos colons peut choisir en effet une carrière dans l'armée et tenter de conquérir un territoire voisin. Détrompez-vous, car



Je suis le maître du monde !

malgré l'innocence de ses graphismes, ce jeu n'est pas si simpliste qu'il n'y paraît. Plus on avance et plus on s'aperçoit qu'il est diaboliquement complet. En effet, il faut penser à tout : production, construction, invention, colonisation. Tout cela n'est pas rebutant, bien au contraire, et on a vite fait de se prendre à ce jeu qui, croyez-moi vous occupera pendant de nombreuses soirées (surtout à plusieurs !).



Est-ce qu'il y a Phil Collins dans Genesis ?

Tous les AMIGA

GRAPHISME	14
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
SON	12
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1 à 3

Installable sur disk dur : non

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : Pc, St

90%

Global effect

MILLÉNIUM

Sorti sur Amiga au printemps 92, *Global effect* refait son apparition sur la CD-32. Millénium confirme là sa position vis à vis de la

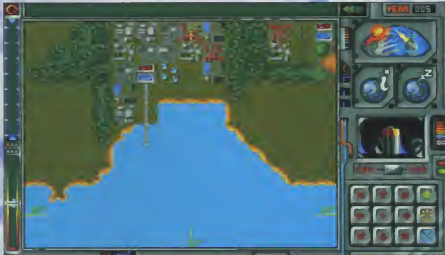
pollution, etc. De plus *Global effect* inclut un troisième point et non des moindres : le militaire. En fonction du mode choisi, vous aurez aussi à gérer

AGA sont précis, fins, parfaits. L'ambiance sonore est un peu passée de mode, mais cela n'enlève rien à l'intérêt du jeu. Une fois de plus,



Un jeu qui sauve la planète.

CD-32, et ses prochains titres ne seront pas que des adaptations, loin de là. L'écologie, comme vous le savez, est très à la mode en ce moment... et *Global effect* va vous fournir la possibilité de tenir le rôle d'un haut responsable capable, grâce à ses choix, de respecter (ou pas) la nature, à vous donc de gérer toute une ville ou même un territoire entier. A la fin du chargement, le programme vous propose trois modes de jeu : créer un monde, sauver un monde ou guérir un monde. Selon le mode, le jeu apparaîtra sous différents visages. Tout l'intérêt de *Global effect* repose sur le parfait mélange des deux jeux que sont *Sim earth* et *Sim city*. Il reprend au premier l'enjeu planétaire des décisions et l'incidence de celles-ci sur l'écologie, ou sur les ressources du globe. Au second, il emprunte tout ce qui relève de la gestion d'une mégapole : la vie de ses habitants, la



La mode n'est plus aux aérosols.

les guerres qui peuvent survenir... De ce fait, le côté militaire devra être pris en compte dans votre gestion en construisant des bases, des lance-missiles et autres réjouissances de ce style. L'écologie est très importante dans *Global effect*. De nombreux menus vous donnent des informations impliquant la sauvegarde de la planète. Ainsi, des cartes concernant la température, la couche d'ozone... divers produits chimiques sont à votre disposition. A vous d'y voir clair et d'en tenir compte dans vos décisions... pour faire une place à la nature. Sincèrement, on ne peut pas dire que *Global effect* offre une réalisation impressionnante. Tout y est simple mais pas simpliste. Les graphismes, légèrement retravaillés pour utiliser les possibilités du mode

comme je l'ai dit souvent dans les tests CD-32, la souris est vivement recommandée. En fait, plus qu'un jeu, *Global effect* constitue un véritable apprentissage de la vie, de ce que le monde nous réserve, de ce que l'action de chacun peut provoquer sur l'ensemble.



Faites attention à votre touche.

CD-32

GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	14
SON	13
DURÉE DE VIE	13

Nombre de Joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VO

Support CD

Disponible sur : Amiga

88%

K240

GREMLIN

Et un de plus ! Après *Genesis* et *The settlers*, un nouveau jeu alliant réflexion et stratégie pointe le bout de son nez. *K240* de Gremlin n'a pas à pâlir devant ses concurrents, sa profondeur de jeu étant à même de calmer les esprits les plus pointilleux. Expédié dans un système solaire encore inexploré, vous avez pour mission de coloniser le maximum d'astéroïdes et d'y récupérer les précieux minerais qui en composent l'écorce. Cela va sans dire que, mis à part votre rôle d'administrateur, vous devrez en plus vous occuper de l'exploitation des filons. La vie n'étant, à votre arrivée, que difficilement possible, votre tâche initiale sera de construire les différents bâtiments

de tomber n'est pas inhabitée, et les organismes hostiles qui y nichent ne vont pas vous laisser faire votre petit commerce sans rien dire. Vous devrez donc débloquer des fonds pour



Y'a K240 !

l'armement, la protection de votre cité ainsi que pour les moyens de transports (qui peuvent être à usage



Je suis là pour exploiter le filon à fond.

et équipements indispensables au bien-être de votre communauté. L'air, l'eau et la nourriture seront les points de départ de tout développement ultérieur. Viendront ensuite les mines, votre fonction première étant bien évidemment l'extraction. Se greffent à ces éléments de base, une kyrielle de petites industries, veillant à la progression de vos moyens de production ainsi qu'à l'essor de votre armement. La galaxie où vous venez

commercial ou bien militaire). Mais vous risquez bien vite de vous trouver à l'étroit sur votre minuscule planète, et votre désir d'expansion sera tel que vous enverrez des navettes inspecter les environs, et pourquoi pas coloniser les nouveaux astéroïdes ainsi découverts (certains métaux rares n'étant pas toujours faciles à récupérer). Votre budget diminuerait bien vite si les grands patrons de votre société n'envoyaient pas de temps à



K240, un jeu très profond !

autre des vaisseaux transporteurs pour vous soulager de vos stocks de matière première, et renflouer votre trésorerie. Le jeu devient vite très prenant. Plus le nombre de planètes sous votre domination est important, plus vous devez investir dans de nouvelles installations. Mais en échange, votre production minière augmentera, vous permettant d'accéder à des technologies jusque-là impensables. Comme c'était le cas pour *Millennium 2.2* ou *Deuteros*, on prend plaisir à passer des heures à étendre son empire, gérer les échanges commerciaux et le développement des nouvelles techniques. La réalisation graphique n'est pas exceptionnelle, mais l'intérêt principal est bien évidemment la profondeur du jeu. *K240* semblera rébarbatif aux non-initiés lors des premières parties, mais ils deviendront vite des accros du logiciel quand ils en découvriront les possibilités.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	11
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	15
SON	10
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs :	1
Installable sur disk dur :	oui
Langue :	anglais, notice : VF
Nombre de disks :	2
Disponible sur :	

84%

Diggers

MILLENNIUM

Millennium nous embarque dans un monde cruel et cynique où seule la richesse compte : la planète Zarg. Comme dans *Dune*, cette planète offre en son sein des trésors inestimables sous forme de pierres et métaux précieux. De nombreuses corporations de mineurs se sont formées et pour éviter l'anarchie et la prospection à tout va, diverses limitations existent. Au début de chaque partie, le joueur doit en premier lieu s'inscrire dans le registre des mineurs. Attention ! les corporations se réservent le droit d'accorder la prospection d'un territoire à deux mineurs différents... Après la stratégie, l'autre aspect de *Diggers* concerne l'économie : en effet, pour terminer chaque niveau, vous devez récolter une certaine quantité de pierres et les vendre aux corporations. Elles seules sont habilitées à vous

donner de la monnaie en échange. Avant de terminer les trente niveaux de *Diggers*, de nombreuses heures se seront écoulées. Premier jeu sur CD-32 avec Oscar et Robocod, *Diggers* n'est pas à proprement parler un jeu CD. La réalisation est soignée et les graphismes intermédiaires sont plutôt magnifiques. Les tableaux, gigantesques, possèdent des graphismes trop répétitifs. Les sprites sont assez petits. Les commandes sont parfaites que ce soit au joystick ou avec la souris (j'ai tout de même une préférence pour la souris). On passe tout de même des heures à se démener pour trouver les trésors et les revendre.



Diggers, dis-leurs merde aux Diggers.



CD-32

GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
SON	15
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1

Langue : français, notice : VF

Support CD

Disponible sur : -

87%

Trivial poursuit

DOMARK

Jeu de société par excellence, il fallait bien que le *Trivial poursuit* ait son pendant informatique. Après une adaptation sur Amiga vraiment décevante (pour ne pas dire carrément nulle !), l'annonce d'une version CD-32 laissait perplexe. Eh bien, n'en déplaise aux utilisateurs critiques,

cette dernière est une réussite. Vous pouvez bien évidemment jouer de 1 à 6 dans le même cadre et la même ambiance que celle du plateau de jeu. Mieux, Russell, un commentateur, incarné par un vieil oiseau déplumé, agrémentera de jeux de mots et d'animations dans la plus pure lignée de l'esprit britannique, les 2 000 questions qui composent le soft. Car il faut bien le dire, *Trivial poursuit* possède des tonnes d'animations délectables ainsi que de superbes digitalisations graphiques et sonores, mais ne s'exprime malheureusement qu'en anglais. Les bilingues apprécieront et les autres seront à même de renforcer leurs connaissances linguistiques, certaines questions étant posées avec un indéniable accent anglais. De plus, il faut

dra être calé sur la culture britannique, nombre de questions portant sur les moeurs et l'actualité english. Un soft vraiment génial, avec lequel on s'éclate, et même tout seul... à condition d'avoir quelques notions d'anglais. Une adaptation en français bien de chez nous serait la bienvenue.



Le tout, commenté par un perroquet.

CD-32

GRAPHISME	13
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	10
SON	-
DURÉE DE VIE	12

Nombre de joueurs : 1 à 6

Langue : anglais, notice : VO

Support CD

Disponible sur : Amiga

83%

Defender of the crown II

COMMODORE

Année 1192. Richard Coeur de Lion est prisonnier du Prince Jean. Vous êtes désigné pour trouver la rançon de 20 000 écus qui permettra de libérer le roi, *Defender of the crown* fonctionne comme un jeu de société. Six adversaires s'affrontent à tour de rôle sur une carte du Royaume. A chaque tour, vous avez la possibilité d'organiser un tournoi, de conquérir des terres ennemies, d'aller voler le trésor d'un château et de gérer vos ressources (hommes, matériel, espions, châteaux, terres...). Le principe du jeu, habile dosage entre la stratégie et l'arcade (combat à l'épée ou joute) n'offre cependant rien de nouveau par rapport à la première version qui date des premiers jours de l'Amiga. L'habillage, c'est-à-dire les graphismes et le son, ont en revanche été entièrement refaits par le célèbre Jim Sachs. S'il ne s'agit pas de scènes en images de synthèse, le style "Sachs" sait séduire par son réalisme et son sens du détail. Les images ont d'autant plus d'impact

que la bande sonore est excellente, tant sur le choix des bruits et des musiques que sur la synthèse vocale. Car c'est là l'un des points forts du logiciel : il est entièrement en français



Une carte en couleurs et sur parchemin.

et une voix digitalisée, peu avare en commentaires, ponctue toutes vos actions. A noter le petit accent américain du speaker (on aurait préféré un accent british...). Ceux qui connaissent déjà *Defender of the crown* et qui (nécessairement) l'apprécient, seront ravis par ce lifting mais déçus par le peu d'innovations... un manque qui donne inévitablement l'impression que le jeu a vieilli.



CD-32

GRAPHISME	15
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	14
SON	17
DURÉE DE VIE	13

Nombre de joueurs : 1

Langue : français, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga

78%

un jeu qui tout de même est un peu lent dans l'ensemble. La réalisation est plutôt à la hauteur avec des graphismes en 256 couleurs et une intro magnifique surtout pour le son. La musique, d'inspiration très "troubadoursque", colle parfaitement à l'action.

Castles II

INTERPLAY

A la suite du décès du roi (que je trouve personnellement peu naturel), le royaume se retrouve dans une véritable anarchie et sous le coup de guerres civiles. Pour faire comme tout noble qui se respecte, vous aurez pour but d'unifier le royaume en imposant votre puissance que vous obtiendrez au fil des jours et des mois. Même si la violence est souvent utile pour s'imposer, la diplomatie et la bonne gestion de vos terres et de vos hommes peuvent vous mener à la victoire finale. Pour ce faire, vous devez déjà vous construire un château (n'oubliez pas que vous êtes un noble). A partir de là, il vous faudra gérer vos biens et surtout votre population en les affectant à diverses tâches. Fort réaliste, le résultat de vos

différentes politiques doit tenir compte du facteur temps. *Castles II* se présente comme un excellent jeu de stratégie et de gestion, la possibilité de jouer à la souris facilite grandement les choses, celle-ci vous est d'ailleurs recommandée (avec le joystick aussi, on peut très bien s'en sortir). Tout se fait via des icônes ce qui donne une jouabilité extraordinaire à



Il me les casse, Tel.

CD-32

GRAPHISME	15
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
SON	14
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : Amiga, Pc

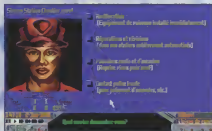
80%

Frontier elite II

GAMETEK

Frontier, le mythe continue... Qui ne connaît pas *Elite*, un des jeux culte des années 80 ? La voici la fabuleuse suite de cette aventure spatiale : *Frontier elite II*. Le résultat est à la hauteur des espérances : tout en gardant cette ambiance qui fit le succès de l'original, *Frontier* s'est agrémenté de nouvelles possibilités tant au niveau du scénario que de la simulation spatiale ou commerciale, pour devenir un must absolu du genre. Vous commencez modestement, avec un petit vaisseau et quelques crédits en poche sur le système Ross 154, à quelques années lumière du soleil. Dans un univers où coexistent une fédération et un empire, votre but principal est de gagner de l'argent, en faisant du commerce de marchandises entre les différents systèmes de la galaxie. Vos revenus vous permettront d'acquiescer de plus gros vaisseaux, plus puissants et capables de recevoir un armement plus efficace. Les voyages entre planètes sont parsemés de pirates,

convoitant votre précieuse marchandise. Vous devrez défendre chèrement votre vie dans des batailles mémorables et mener à bien les missions que vous aura confié l'empire. Le jeu est si complet que chacun pourra y trouver son bonheur, soit dans le commerce, les missions militaires, la contrebande ou le grand banditisme... Partez à la découverte de la galaxie, explorez des nouveaux mondes et devenez l'homme le plus puissant de l'univers ! La version CD-32 n'apporte malheureusement aucune amélioration, y compris pour les musiques. Arrrrh !



Oh la gentille hôtesse !



Prêt pour le décollage ?

Tous les AMIGA

GRAPHISME	15
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	16
SON	12
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disques : 2

Disponible sur : CD-32, PC, St

90%

Whale's voyage

FLAIR

Le titre de ce logiciel présageait plutôt un éducatif sur la faune maritime que la simulation dont il est question. En fait, la baleine surnommée n'est autre que le vaisseau spatial dans lequel vous vous déplacez. Toute une famille de colons y est installée. Chaque membre sera choisi

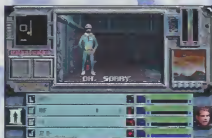
ou dans l'art de la guerre. Au cours du jeu, tous ces individus pourront récupérer des pouvoirs spéciaux (scanner, hypnose, armes...) pour eux comme pour leur vaisseau. Ils se déplaceront de planète en planète, essayant tant bien que mal de prospérer, achetant ou récoltant les matières

de stratégie/réflexion/jeu de rôle vraiment étonnant. De plus, la musique principale est de toute beauté et utilise pleinement les capacités du CD, du chant ayant été ajouté au thème musical. Ce soft est aussi disponible pour 1200, sur lequel il conserve les mêmes attributs.



Une boutique de souvenirs.

par vos soins et vous définirez ses caractéristiques, comme c'est le cas pour les jeux de rôle. Chacun possède un niveau d'étude spécifique, de l'expérience dans un corps de métier



Brève rencontre.

premières nécessaires à leur développement. Les graphismes sont assez banals, mais ce n'est pas l'attrait du soft. La profondeur de jeu est indéniable : *Whale's voyage* est un cocktail

CD-32

GRAPHISME	12
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	13
SON	15
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VO

Support CD

Disponible sur : Amiga 1200

85%

Pirates gold

MICROPROSE

Fans de la poudre à canons et des abordages, préparez-vous à vivre une véritable épopée en tant que capitaine d'un vaisseau pirate du 17^e



Partez à la conquête des mers.

siècle. Microprose a jugé bon de ressusciter son célèbre hit, sorti il y a dix ans sur C64. Après une intro de toute beauté réalisée sous 3D Studio, vous vous retrouverez devant un menu principal plutôt conséquent. Vous pourrez écouter une vingtaine de musiques, vous exercer au duel ou bien entrer dans la grande aventure.

Le terrain de jeu est vaste. En fait, vous naviguez dans toutes les Caraïbes avec pour seule ambition de piller un maximum de bateaux ennemis. Vous pouvez en faire de même pour la foultitude de ports. Pour ceux qui vous accueillent avec gentillesse, vous aurez la possibilité d'y faire vos emplettes, vendre vos marchandises ou engager de nouveaux hommes d'équipage. Vous aurez même le droit de quémander auprès du gouverneur des passes et autres privilèges. Lorsque vous vous lancerez dans ce jeu, préparez-vous à y rester un bon petit moment, car *Pirates gold* est très vite prenant. On s'y croirait. Graphiquement, *Pirates gold* est en deçà de ce que peut faire la CD-32. C'est dommage. Il en est de même pour les animations qui pourront vous faire pouffer de rire. Heureusement pour ce jeu, la réalisation n'est pas le facteur le plus important. Le jeu avec le joystick est plutôt intuitif et ne pose pas de réel problème.

me. La possibilité de sauvegarder les parties est un bon point. Un bon jeu qui aurait mérité une réalisation plus soignée.



CD-32

GRAPHISME 12

ANIMATION 11

JOUABILITÉ 14

SON 15

DURÉE DE VIE 15

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VF

Support CD

Disponible sur : -

79%

Campaign II

EMPIRE

Il est des personnes qui ne se gênent pas pour profiter des nombreux conflits qui ensanglantent le globe. Certains vendent des armes, et d'autres produisent des jeux, chacun son truc. Empire a choisi la seconde catégorie et nous propose sa dernière production : *Campaign II*. Les terrains de jeux sont variés : de la guerre d'Indochine à la guerre du Golfe, en passant par le Vietnam et l'Algérie. Le wargame, car c'est de cela qu'il s'agit, est vu de dessus pour sa partie principale. Les troupes y sont déplacées au gré du joueur, lui permettant d'exercer toute sa stratégie. Chose intéressante : à tout moment, on peut décider de se plonger au cœur de l'action en abandonnant la rébarbative partie 2D pour une simulation 3D bien plus attrayante.

Cette fois, c'est à l'intérieur d'un véhicule (char, hélicoptère...) que l'on se trouve, prêt pour un combat acharné. On peut alors se délecter d'un véritable face à face avec l'ennemi. La partie wargame est intéressante et assez complète. La partie simulation est plutôt sommaire mais reste convaincante. La diversité des véhicules aidant, le jeu évite d'être trop répétitif, et c'est un bon point. Il est



P... de guerre!

même possible d'éditer ses propres terrains. En somme, un bon petit wargame qui s'illustre par ses nombreux scénari, sa partie simulation et son éditeur. Les amateurs de Wargame y trouveront leur compte, et les autres pourront se réconcilier plus facilement avec le genre.

Tous les AMIGA

GRAPHISME 16

ANIMATION 13

JOUABILITÉ 14

SON 14

DURÉE DE VIE 16

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disques : 2

Disponible sur : -

80%

Labyrinth of time

ELECTRONIC ARTS

Labyrinth of time restera dans notre esprit le premier manifeste du surréalisme informatique. Que Labyrinth of time soit un jeu d'aventure importe peu. Ce qui compte, c'est que ce soit une oeuvre poétique, étrange et rare qui emprunte la malléabilité du temps à Dali et les perspectives irréelles à De Chirico. Car Labyrinth of time se dresse contre toutes les formes de rationalité, de logique ou d'ordre. Pour



Le plus...

trouver les clés de cette oeuvre onirique, il vous faudra explorer les richesses de votre inconscient... Rien n'est pourtant plus banal que le début de cette histoire. Vous êtes assis dans le métro après une journée

personnage grand, aux yeux clairs et à la chevelure blonde vous parle. Il s'agit de Daedalus. "Je t'ai choisi", dit-il, "pour détruire le Labyrinthe que le roi Minos me pousse à construire. Si je parviens à l'achever, Minos aura les clés de l'apocalypse. Tu es mon seul espoir". Daedalus disparaît. Le train s'arrête. Et là, devant vous, les portes de la rame ne s'ouvrent pas sur les quais mais sur un long couloir noir. Vous décidez de plonger... Les pièces



...surréaliste...

défilent : d'un hôtel grand siècle à une falaise de cristal, d'un salon en velours rouge à un palais des glaces. Vous devez vaincre votre rationalité, ignorer les retours dans le temps ou les espaces interminables pour

mériter d'autres explications. Un peu comme lorsque vous êtes touché par un tableau, un parfum, quelques notes de musique ou quelques lignes...

Mais si vous avez vraiment besoin de ça, disons-le : il y a plus de 1 800 images 3D en haute résolution ; plus de 275 lieux peuvent être visités ; l'interface graphique permet de prendre ou pousser un objet, ouvrir ou fermer des portes, examiner un



...de tous les jeux.

objet, faire un inventaire et, bien entendu, vous déplacer ; le jeu peut être sauvegardé ; le logiciel est en anglais ainsi que la documentation. Voilà. Mais n'oubliez pas que ce qui compte c'est que Labyrinth of time est quelque chose d'unique, extraordinaire, insolite, rare, précieux, poétique, lyrique, sombre, déroutant, étrange...



C'est un véritable plaisir de se demander ce que l'on va découvrir derrière chaque porte !

assommante de travail à réfléchir à l'effrayante monotonie de votre vie. Et soudain, vous avez une vision. Dans une aura phosphorescente, un

résoudre chaque énigme du labyrinthe. Labyrinth of time est quelque chose de trop subtil, trop déroutant pour

CD-32

GRAPHISME	18
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	13
SON	18
DURÉE DE VIE	18

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VO

Support CD

Disponible sur : CD-Rom Pc

95%

BENEATH A STEEL SKY

REVOLUTION SOFTWARE

Après une installation assez longue (le jeu tient en effet sur quinze disquettes et nécessite plus d'une heure pour prendre place sur votre disque dur), on est fin prêt à se plonger au coeur du scénario qui



Les superbes graphismes de Gibbons.

ne manque pas d'intérêt. Une petite intro nous met en appétit. Malheureusement trop courte, elle n'en est pas moins impressionnante, dotée d'une musique parfaitement réalisée. Mais à présent, plantons le décor. Après avoir passé toute votre jeunesse en compagnie de nomades dans le désert (ayant été recueilli par eux après l'accident d'avion qui coûta la vie à votre mère), il semblerait que les autorités citadines s'intéressent à vous. Après vous avoir capturé et détruit le village et ses occupants, les vigiles décident de vous ramener en ville. Mais leurs plans inavouables vont se trouver contrariés par un petit ennui mécanique, obligeant l'appareil à atterrir en catastrophe (décidément, il y a beaucoup d'accidents aériens dans le coin !). Une occasion inouïe pour vous de fausser compagnie à votre escorte et vous enfuir au plus profond de la ville. Vous commencez votre périple au dernier étage d'un

concurrent. Les novices découvriront les joies du genre aventure, et les joueurs confirmés se plairont à terminer un scénario très fourni. On croyait



Mais qui a caché ça sous le lit ?

que Sierra et Lucas produisaient les meilleurs softs d'aventure, *Beneath* nous donne la preuve du contraire. Il se place parmi les meilleurs jeux de ce type sur Amiga.



Il vous reste tout à découvrir de cette étrange cité et de ceux qui vous manipulent.

complexe gigantesque. Votre but principal sera alors de rejoindre la terre ferme, par n'importe quel moyen... Le portage de la version Pc 256 couleurs sur Amiga (en 32 couleurs) est impressionnant de beauté. Les graphismes sont déjà fins et détaillés, et les dégradés plutôt réussis ; on se demande comment sera la version 1200, qui devrait arriver prochainement. Dans la plupart des écrans, de petites animations de fond agrémentent le décor (ventilateur, personnage, machine...). L'aventure est pleine d'humour, et le prouve tout au long du jeu. Nous aurions aimé plus de musiques et de bruitages, ainsi que des énigmes un peu plus difficiles. En effet, la seule différence entre un jeu comme *Simon the sorcerer* et *Beneath*, c'est que *Beneath* se révèle bien plus facile à terminer que son

Tous les AMIGA

GRAPHISME	17
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	17
SON	12
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 15

Disponible sur : Pc

92%

King's quest V3

SIERRA

Il aura fallu attendre longtemps pour cette conversion, la version Pc étant sortie il y a maintenant plus d'un an. Mais maintenant, c'est chose faite, et l'on ne regrette pas d'avoir attendu si longtemps. L'intro est plutôt banale (elle résume le scénario et la situation actuelle). Surprise, les graphismes sont bien meilleurs



La route est longue...

qu'on ne le supposait, les 32 couleurs utilisées mettant en valeur un simple 500. La plage sur laquelle le personnage se retrouve au début sera notre



Une réalisation impeccable et des graphismes superbes.

première aire d'essai pour la prise en main du logiciel. Un clic sur le bouton droit de la souris et l'on sélectionne une action, un autre sur le gauche et on l'exécute. Tout cela est si pratique que l'on se demande pourquoi ces fonctions peuvent aussi être activées à partir du menu qui n'apparaît dans la

partie supérieure de l'écran que lorsque le pointeur vient s'y attarder. Mais ce menu recèle fort heureusement des gadgets inédits et des indications supplémentaires. Comme pour ses prédécesseurs, *King quest VI* utilise un système de score pour pigmenter l'aventure. Chacune de vos découvertes augmentera ce capital, vous indiquant votre progression en temps réel. Bien évidemment, tous les objets que vous aurez pu récupérer grâce à votre sens de l'observation et de la logique viendront s'entasser dans votre besace, immédiatement disponibles en temps utile. Le personnage peut activer (utiliser ou ramasser selon la situation), observer, dialoguer ou se déplacer. A vous de trouver l'enchaînement judicieux permettant d'évoluer à l'intérieur du jeu. La moindre de vos actions influe sur vos découvertes futures. Si vous ne questionnez pas un individu à propos de

dévoiler les petites astuces de ce formidable jeu, et c'est pourquoi je passerai sous silence les nombreuses



Inspectez le moindre recoin !

énigmes qu'il faudra résoudre, vous laissant le soin de tout découvrir par vous-même. Tout ce que je peux dire, c'est que la réalisation est impeccable, tant du point de vue des graphismes que de l'animation. L'ambiance sonore est agréable et s'harmonise délicieusement au décor, rendant le jeu bien moins monotone. Les énigmes sont intéressantes, et le mode de recherche suffisamment réaliste pour nous plonger au coeur de l'histoire. Aucun reproche majeur pour cette version 500, mais c'est en trépanant d'impatience que nous attendons la version 256 couleurs pour Amiga 1200 !

Tous les AMIGA

GRAPHISME	15
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 10

Disponible sur : Pc

91%

Simon the sorcerer

ADVENTURE SOFT

Tout d'abord, il faut dire que le logiciel est intégralement en français, ce qui ravira les anglophobes et en soulagera bien d'autres. De plus, la traduction est loin d'être approximative, si l'on en juge par l'humour et les jeux de mots qui inondent la notice et les nombreux dialogues qui accompagnent l'action. Ceci dit, revenons au scénario.

Simon est un garçon de 12 ans qui se retrouve plongé dans un monde féérique où se côtoient monstres et magie. Cet univers n'étant pas le sien, il va tout faire pour s'en extirper et pouvoir ainsi vaquer aux occupations ô combien intéressantes que peut avoir un enfant de son âge. Pour ce faire, il devra retrouver le sorcier Calypso, la seule personne capable de le réexpédier dans ses foyers. Malheureusement, ce dernier a disparu, et notre jeune ami est bien embêté, n'ayant que peu de connaissances sur cet univers nouveau, et aucun pouvoir magique à sa disposition. Au début du jeu, Simon se retrouve donc dans la maison du vieux sorcier, et ne réalise pas encore qu'elle est le point de départ d'une aventure qu'il n'est pas prêt d'oublier. A peine sorti du refuge du magicien, on est surpris par la qualité des graphismes, et ce sur n'importe quel Amiga. Les graphistes ont vraiment fait du bon travail, exploitant parfaitement les 32 couleurs de la palette employée. De nombreux autres écrans sont là pour renforcer cette impression, et certains sont tellement magnifiques qu'ils laissent rêveurs, et nous plongent réellement dans le cadre enchanté de l'aventure. L'interface utilisateur est identique aux classiques du genre.



Si j'avais su...

La souris est utilisée pour le déplacement du personnage, tout comme pour collecter et utiliser les nombreux objets qui se trouvent dans le décor. Les traditionnelles actions sont présentes (parler, donner, utiliser, regarder, prendre, ouvrir, fermer) et enrichies de nouvelles commandes à l'utilité bien moins évidente (déplacer, mettre, enlever, consommer). Cependant, l'ensemble devient parfaitement familier après quelques heures de jeu. Evidemment, comme tout jeu d'aventure digne de ce nom, le scé-



A-1200 : c'est encore plus beau !

peut se targuer d'être l'un des jeux d'aventure sur Amiga, même s'il s'avère quelque peu difficile pour les débutants.



Plein d'humour, ce jeu d'aventure est une réussite.

nario doit être capable de vous tenir en haleine des heures durant, voire des jours. Et croyez-moi, Simon n'est pas le genre de jeu à se laisser terminer en une soirée (*Fascination ?*). Le nombre d'écrans est impressionnant et tous plus beaux les uns que les autres. Les décors sont aussi variés que réussis : la montagne alternant avec la forêt, et la ville succédant à la campagne, sans parler des nombreux intérieurs (châteaux, maisons, grottes) qu'il faudra bien souvent explorer. Une quarantaine de musiques accompagnent le jeu. Leur qualité n'est pas exceptionnelle, mais elles ajoutent une touche sonore à l'ensemble. Car c'est bien là le seul point noir du logiciel (à part peut-être la relative lenteur du héros) : il n'y a pas de bruitages. Malgré cela *Simon the sorcerer*

Tous les AMIGA

GRAPHISME	18
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
SON	12
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 9

Disponible sur : Amiga 1200, Pc

91%

Darkmere

GREMLIN

Le souverain Gildorn confie à son fils Ebryn la tâche de retrouver le mage Malthar, seul capable de vaincre les forces du mal qui causent la perte de son royaume. Ce fils, c'est vous, il vous faudra beaucoup de courage pour mener à bien cette mission. *Darkmere* est avant tout axé sur l'aventure et est entièrement contrôlé au joystick ; le personnage se déplace en fonction de vos mouvements, et exécute un coup d'épée en lui imprimant une direction une fois le bouton de tir enfoncé. Les textes sont en français, et ce n'est pas rien. En effet, leur rôle étant primordial, il eut été dommage de s'en contenter en anglais. L'ambiance est bien rendue. Premièrement, les graphismes sont somptueux et utilisent une palette qui colle parfaitement à l'action. Ensuite,

des tonnes de petites animations agrémentent les écrans (torches qui flambaient, homme vaquant à ses activités...). Enfin, des bruitages bien



Darkmere, le pays où le noir est couleur.

conçus (100 ko de sons différents à chaque niveau) ajoutent au réalisme de *Darkmere*, tout comme quelques musiques angoissantes à souhait. Des sauvegardes seront possibles pour autant que vous possédiez la potion adéquate, et votre père pourra même vous aider, et ce par cinq fois. Les

joueurs qui n'ont pas peur de passer des heures à explorer des dizaines et des dizaines d'écrans seront ravis, et les autres aussi. *Darkmere* possède une jouabilité exceptionnelle (malgré un système de sous-menus un peu lassant et un manque certain d'actions disponibles) et des graphismes d'une classe supérieure.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	18
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	16
SON	15
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : -

88%

Liberation

MINDSCAPE

Liberation n'est autre que la suite du célèbre *Captive*, mi jeu d'aventure, mi jeu de rôle, sorti sur Amiga il y a un bon moment déjà. Ici, le scénario (peu original, je vous l'accorde), vous propose de sauver la Terre de la domination d'une importante corporation technologique, en commençant par délivrer les oppo-

sants au régime (Weight watcher !) injustement arrêtés. Ce jeu innove totalement : pour la première fois sur la CD-32, le mapping de textures est employé, donnant bien plus de corps au jeu. Vous dirigez une équipe de quatre robots qui évolue dans un environnement en 3D mappée. Des ennemis (en 3D eux aussi) vont tenter d'arrêter votre équipe. C'est sans compter sur votre puissance de tir qui en anéantira plus d'un, qu'il soit squelette, moine noir ou vaisseau spatial. Les intérieurs comme les extérieurs possèdent plusieurs niveaux en hauteur (vous pouvez même en tomber). Les portes électriques peuvent être ouvertes ou fermées pour bloquer un adversaire. On peut demander des renseignements aux personnages rencontrés et utiliser des objets pour

détecter l'ennemi ou scanner les environnements. Le jeu est bien complet : l'animation est fluide, l'ambiance sonore est tendue et les graphismes originaux (quoiqu'un peu fades). De plus, le jeu est agrémenté d'une intro digne d'être citée. Un logiciel divertissant et CAPTIV-ant.

CD-32

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais, notice : VO

Support CD

Disponible sur : Amiga

80%



Liberation un jeu bien mappé.

France-Festival-Distribution

Un Service Unique de Traductions Françaises des Meilleurs DP Internationaux

• **"Utilis25"**: Véritable laboratoire d'icônes, ce disque contient notre VF de Iconium sublime éditeur d'icônes AGA hyper puissant avec possibilités d'ajouter du texte avec ombres sur vos icônes. Reconnaît tous les types d'icônes du Sys3.0 y compris les AppIcons! Idéal pour exécuter personnaliser et améliorer toutes vos icônes! "Utilis25" en VF: 100 FF TTC et envoi compris.

• **"Utilis24"**: Contient notre VF de XPX qui est le compacteur archiver le plus universel que l'Amiga ait connu. XPX est en effet un Multi-Compacteur c'est à dire qu'il sait traiter la quasi-totalité des formats de compression actuels tout en permettant de sélectionner le format qui vous va le mieux. Il est tellement puissant et évolue qu'il réduit véritablement PowerPack à l'état d'histoire! Nos longues traductions vous permettront d'exploiter cet ensemble XPX au maximum de ses possibilités. "Utilis24" en VF: 100 FF TTC et Frais d'envoi compris

• **"Utilis23"**: Disque entièrement consacré à l'amélioration du Hardware de votre Amiga, avec nos VF de PowerDATA qui surpasse PowerPack en permettant un compactage décompactage automatique et transparent pour l'utilisateur ainsi que notre VF de PowerCache qui crée des tampons dynamiques pour accélérer tout votre système. Multitâche également vos Amiga avec nos VF de XOpér, de ScreenX3.0 et du Manuel du Hardware Amiga tout en VF. Tout ceci est réuni sur cette compilation dénommée "Utilis23" en VF pour 100 FF TTC et envoi compris.

• **"Utilis22"**: Ce disque est entièrement consacré au morphing (transformation) d'images avec nos VF de TSMorph et de VMorph deux superbes logiciels de morphing. Nos longues traductions (plus de 2000ko) vous seront indispensables pour pouvoir utiliser pleinement ces programmes tant ils sont puissants et sophistiqués. Nécessite au moins 2Mo de Ram car le Morphing est très consommateur de Ram. Ce disque "Utilis22" est disponible en VF au prix de 100 FF TTC.

• **"Utilis21"**: Contient la toute nouvelle version de Skick V3.43 qui nous venons intégrer de manière. Permet enfin en quelques secondes et pour tous les possesseurs de Système 2.0 (ou 3.0) de modifier toutes les adresses de ces nouveaux systèmes afin de redevenir totalement compatible avec les anciens systèmes 1.2/1.3. Il convient parfaitement à tous les nouveaux Amiga: 500a, 600, 1200, 3000, 4000, ou encore aux 2000 ou 500 qui ont été reconvertis au système 2.0 ou 3.0. Contient également nos VF de dsk2Sub21 et de dsk2grd200 qui sont réuni en VF sur cette disquette "Utilis21" au prix de 100 FF TTC et Frais d'envoi compris.

• **"Utilis20A&B"**: Entièrement consacré à l'amélioration des Systèmes 2.0 & 3.0 ce kit contient nos VF de MagicMenu utilitaire très puissant qui simplifie extraordinairement les accès aux menus et fonctions du système, ainsi que nos énormes VF de la KD-Freq Library et de la RgTool Library. Bibliothèques qui améliorent de façon remarquable tous les requêtes du système. Ces programmes sont également fournis en VF. Tout ceci est réuni sur ce kit de 2 disquettes dénommées "Utilis20A&B" au prix de 150 FF TTC et envoi compris.

• **"Utilis19"**: Destiné au Tirage Vidéo ce disque contient notre VF de Inscript un superbe logiciel de tirage avec de multiples effets spéciaux tel que l'ombrage de vos titres ou encore le mixage avec vos images IFF si bien qu'il sert également à la production d'écrans complets pour réaliser de vidéo alternative. Nos longues traductions vous seront indispensables pour utiliser pleinement les innombrables possibilités de ce logiciel. De très belles fontes Noires et Couleurs sont également incluses. "Utilis19" est disponible en VF pour 100 FF TTC et envoi compris.

• **"Utilis18"**: Contient nos Versions Françaises de AmigaGuide et Installer des deux logiciels sont devenus indispensables pour toute bonne utilisation des Systèmes 2.0 ou 3.0: AmigaGuide permet de créer et de modifier les descriptions de façon interactive sous forme d'HyperTexte qui est particulièrement élégant et pratique, si bien qu'il est désormais le standard de visualisation des docs et des aides en lignes des Sys2.0 & 3.0. Installer est quant à lui, devenu le standard de gestion des scripts d'installation pour votre système. Nos longues traductions vous seront indispensables pour pouvoir utiliser pleinement ces programmes. 2.0 & 3.0. Tout cela disponible sur "Utilis18" en VF pour 100 FF TTC et envoi compris.

• **"Utilis17"**: Tout spécialement consacré à la Musique sur Amiga avec nos VF de SmartPlay et de EPlayer deux superbes joueurs de musique multiforme permettant de multiples effets spéciaux. Nos longues traductions vous seront d'un grand secours vu les sophistication extrêmement nombreuses de ces logiciels. Des exemples de musiques sont également fournis sur ce disque afin que vous puissiez utiliser immédiatement tout ce que "Utilis17" a à offrir.

• **"Utilis16"**: Indispensable pour toutes vos conversions de formats d'image, ce disque contient notre version française de la toute nouvelle version de ViewTEK 2.1 avec également notre VF de Rend24 nouvelle version 1.5. Avec ces utilitaires vous pourrez enfin visualiser directement en mode HAM8 toutes vos images 24 bits qu'elles soient au format IFF 24 bits ou JPEG ou au format HAM8. Ce disque sera d'ailleurs fourni en VF. Tout ceci est réuni sur ce kit de 2 disquettes dénommées "Utilis16" en VF pour 100 FF TTC (Frais d'envoi compris).

• **"Utilis15"**: Un disque exceptionnel pour tous les possesseurs de Sys 2.0 (ou 3.0) puisqu'il contient nos VF intégrales de ToolManager 2.1, SuperDuper2: le meilleur copieur de disquette du DP, et YAKI5: puissant SamMouse pour Sys2.0. En plus des traductions, des exemples d'utilisation pour ToolManager2.1 sont également fournis. SuperDuper2 est tellement facile dans son utilisation que vous pourrez vous en servir pour pouvoir utiliser TM2.1 quelques secondes seulement après avoir chargé ce disque! TM2.1 permet de décupler la puissance des WB2.0 ou 3.0 en y ajoutant d'admirables barres d'icônes ou docks avec possibilités d'animations et de bruitages! Tout cela réuni en VF sur ce disque "Utilis15" pour 100 FF TTC et envoi compris.

• **"Utilis14"** et **"WBFE1"**: Deux superbes éditeurs de notes disponibles en Version Française complète au prix de 100 FF TTC chacun. Affordables et puissants, les Amiga PC Jazzy ont de très grandes tailles (256k) et avec de nombreux effets spéciaux tels que symétries, rotations, mise en italique variable pour tout Système Amiga. WBFE1 lui est complémentaire en étant plus particulièrement spécialisé dans l'édition de fontes en couleurs des Sys 2.0 (ou 3.0) il est d'ailleurs fourni avec de nombreuses et superbes fontes en couleurs. WBFE1 nécessite donc les WB2.0 ou 3.0 uniquement. Prix Afon4.1: 150 FF TTC. WBFE1: 150 FF TTC. (Envoi inclus).

• **"Virus18"**: Cette disquette contient une compilation des meilleurs anti-virus actuels pour tout Amiga: Vous y trouverez nos toutes dernières VF de Virus Check 6.41, BootX, LVD et Virus23.07. Au total de quoi reconnaître et traiter plus de 400 virus avec l'assurance d'avoir des logiciels traduits en bon français avec de véritables conseils d'installation, vos cd-rom est réuni sur cette disquette "Virus18" en VF au prix de 100 FF TTC. (Frais d'envoi compris).

• **"HD001"**: Ce disque contient une compilation des meilleurs utilitaires pour disque dur avec nos VF de DFrags, LHArc, NoErrors, Whorsell et KwikBackup qui est un programme de sauvegarde (Backup) si rapide et facile à utiliser que ces Backups cessent enfin d'être un cauchemar. Tous ces utilitaires sont donc réunis en VF sur "HD001" au prix de 100 FF TTC.

• **"HD002"**: Suite de "HD001" vous y trouverez les nos VF de ReQV 1.3 (un puissant optimiseur de disquette et distinct de ReQV), HDIColl AFHN et qui sert de super gestionnaire de disque dur, notre VF de LHA qui est actuellement le meilleur archiver de données disponible sur Amiga ainsi que les VF de ABackUp4.1. Tout cela en VF sur HD002 pour 100 FF TTC.

F.E.D. C'est Aussi de Très Nombreuses Exclusivités Commerciales En Français:

PowerCopy Pro VF Copieur avec module externe pour sauvegarder tous vos jeux avec des centaines de fonctions possibles et 400 formats préinstallés! Enfin en français...900 FF.
PCTA2.03VF Le plus célèbre émulateur PC en version française complète...450 FF.
DirAm VF Gestionnaire de 256 fichiers et répertoires en français...450 FF.
OctaMED5.0 VF Le plus complet des éditeurs de Musiques avec 64 pistes!...450 FF.
Tutorial OctaMED VF Un ouvrage éducatif sur OctaMED et la Musique sur Amiga...450 FF.
A.M.C.F. VF Le Convertisseur Universel de Formas Musicaux. Très pratique...200 FF.
OrbitAm VF Le plus puissant éditeur de notes musicales...450 FF.
EALC VF: Excellent tableau jusqu'à 100 colonnes et + de 18000 lignes possibles!...150 FF.
MandelTouRAGA Le meilleur pour la création facile d'images fractales éblouissantes...200 FF.
TouR V23 Traqueur Universel de Fonctions. Indispensable à tous les scientifiques...150 FF.
FDAT VF: Contient notre carte de crédit avec des démonstrations ainsi que des conseils pour une meilleure maîtrise de votre Amiga. FDATC 100 FF TTC et envoi compris.

France-Festival-Distribution: 3 Rue Anatole France

Recommandé +30% Fr 13220 Châteauneuf-Lès-Maritimes Languedoc...450 FF

PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

PROMO CD ROM

CD DEMO 1 ou 2* 199 Frs
CDPD 1, 2 ou 3* 199 Frs
17 BIT Coll. 2 199 Frs
New Games** 1, 2 ou 3 199 Frs
Multimedia Tool Kit* 199 Frs
17 BIT Coll.1 (2 CD) 299 Frs
PREY** 299 Frs
CD Aminet 04/94 149 Frs
Frozen Fish 199 Frs
Gold Fish (2 CD) 249 Frs
(* compatible CD32 ** pour CD32 uniquement)

SEXUAL FANTASIES

Le premier CD ROM Amiga pour Adultes
CD Mega d'images et d'animations
pour tout Amiga - CD32, CD30 et CD32
STRICTEMENT RESERVE
AUX ADULTES

PROMO 299 Frs

LOCK'N'LOAD CD32

Un nouveau CD en provenance des USA, qui contient 1000 jeux du domaine public, dont un grand nombre inédit.

199 Frs

LECTEUR CD ROM AT200

Lecteur CD ROM PC/Mac pour Amiga 1200 compatible CDTV, CD32, CD PC et Mac, CD Audio.

Lecteur seul 1990 Frs

Lecteur + 3 CDs 2490 Frs

NETWORK CD

Le nouveau CD de World Science contient les disquettes Fish 800 à 975, les Amos 478 à 603, les Tbag 1 à 74, 500 images 256 couleurs, des utilitaires Photo-CD, et tous les programmes de communication pour relier votre CD32 à un autre Amiga.

199 Frs

SUNFLY KARAOKE

5 CDs de Karaké pour votre console CD32, où vous pourrez trouver les plus grands hits anglo-saxons.

Le CD 399 Frs

IMAGINE CD

Le CD pour tous les fans d'IMAGINE. Plus de 500 objets, textures, attributs au format Amiga et PC.

399 Frs

EUROSCENE 1

Quasiment toutes les démos réalisées en Europe. Tout est classé par groupes et auteurs. Tous les fichiers sont archivés en Lha. Ce CD nécessite donc un lecteur de disquettes.

149 Frs

NASA - The 25th Year

Pour les fans de la conquête spatiale, plus de 50 minutes de vidéo, pour retrouver les plus grands moments de la NASA. Fonctionne sur A570, CDTV et CD32.

239 Frs

CD EXCHANGE Vol.1

Un superbe nouveau CD Anglais comprenant des centaines de jeux, utilitaires, fontes, clip arts, musique, animations, démos etc...

199 Frs

GRAFIK CD

Un CD entièrement dédié à la graphisme. Des milliers d'images IFF de 16 et Ham8 pour vos présentations Multimédia.

149 Frs

IMPORT CD ROM - CDTV - CD32

De très nombreux titres CD et accessoires pour A570, A690, CDTV et CD32 en import. Nous contacter pour obtenir la liste et prix des produits.

VIDEOCREATOR

DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE

Créez vos propres Clips Vidéo à partir de tout CD audio ou Vidéo (avec la carte FMV) Plus de 1000 images disponibles Une multitude d'effets à votre disposition Des effets Psychés avec Psycho Cycle Entièrement géré à la souris Analyse: Random Rave générateur d'effets vidéos Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)

POUR CD32 399 Frs

FORFAI: FRANCO DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDÉ 29 Frs

BP 801 64008 PAU CEDEX

Tel / Fax : 59 82 95 00

Innocent until caught

PSYGNOSIS

Innocent until caught (Innocent tant qu'il n'a pas été attrapé) vous plonge dans les quartiers les plus épars d'une cité futuriste. Vous êtes Jack T. Ladd, un petit escroc comme il y en a des tas dans cet univers corrompu. Mais un coup du sort, dont



Aux innocents les jeux bien faits (pour toi !).

vous vous seriez bien passé, s'abat sur vous. Les comptables vous ont déniché et vous somment de payer vos impôts au plus vite. Vous allez devoir explorer les différentes planètes du système solaire, et vous débrouiller

pour récupérer la somme nécessaire à vos huissiers. Comme la plupart des jeux d'aventure, **Innocent** est vu de côté, avec ses icônes et son inventaire directement accessibles. Très peu d'actions sont proposées, mais sont suffisantes pour interagir avec l'environnement et les personnes. Une icône vous permet d'inspecter le décor pour y découvrir les éléments importants, le compte-rendu de vos observations apparaissant dans une petite fenêtre. La loupe donne de plus amples détails sur l'objet sélectionné que l'on peut prendre ou utiliser selon ses désirs. La bouche vous aidera à communiquer avec les autres personnages. L'icône "déplacement" permet enfin de revenir au mode correspondant, avec un plan des lieux en encart. Au fur et à mesure que vous progresserez dans l'aventure, des missions viendront se greffer à votre but initial. L'interface utilisatrice est cependant ennuyeuse,

le pointeur se traînant lamentablement et les différentes icônes ne sont pas facilement sélectionnables. Heureusement qu'ils ont pensé à des raccourcis claviers, qui facilitent grandement les parties. Les graphismes ont été plutôt mal adaptés de la version PC, et seules les musiques sont de bonne facture. L'humour est très présent... et très british !

Tous les AMIGA

GRAPHISME	12
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	8
SON	13
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 10

Disponible sur : PC

76%

Black sect

LANKHOR

Le Périgord noir n'avait pas encore été le siège d'un jeu d'aventure. Pourtant, il est vrai que cette région est, sur bien des points, un endroit enclin au mystère, à la sorcellerie et aux sociétés secrètes. Et c'est bien de sociétés secrètes dont il s'agit dans **Black sect**. Votre mission sera de dénicher un vieux grimoire magique, seul objet capable de faire régner la paix sur le petit village d'Issegeac, plongé dans la terreur depuis des années. Les nombreux lieux que vous visiterez durant votre périple sont assez réussis. Les animations sont plutôt simples, mais les graphismes sont bien réalisés, et colent parfaitement à

l'ambiance du jeu. Des digits sonores accompagnent le tout, afin d'ajouter une petite touche de vie à l'ensemble. Les actions disponibles sont nombreuses, et il faut plusieurs heures de jeu avant de s'habituer à cette complexité d'interactions. Vous ne pouvez transporter plus de cinq objets à la fois, cette option rendant le soft bien



J'aurais pas dû reprendre du cassoulet périgourdin ce midi.

plus réaliste. Il est bien sûr possible de sauvegarder vos parties, mais le jeu n'est malheureusement pas installable sur disque dur. L'ambiance est parfaite et le scénario alléchant. Les énigmes sont assez simples au début mais deviennent vite très difficiles. A quand un jeu sur la secte Moon ?

Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	11
SON	13
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : St

75%

Ebouriffant, furieux, sévère, étonnant, dantesque !

Le service minitel des Amiga dreamers !

- ◆ Posez toutes vos questions à la rédaction, réponse assurée sous 24 heures !
- ◆ Rencontrez des centaines de passionnés de l'Amiga et dialoguez avec eux !
- ◆ Echangez vos idées dans chaque domaine d'utilisation de la machine !
- ◆ Découvrez le sommaire du prochain numéro ainsi que les dernières informations en avant-première !
- ◆ Créez et gérez votre propre club d'utilisateurs !
- ◆ Vendez votre matériel ou découvrez l'occasion en or !
- ◆ Suivez l'agenda des manifestations Amiga !
- ◆ Consultez l'annuaire de tous les intervenants Amiga en France !
- ◆ Commandez les articles de la boutique !
- ◆ Téléchargez les programmes du domaine public testés dans le magazine !

36-15 ADream

Elu meilleur serveur de l'année (par nous)



Silicone DP

Voilà l'été !!! Super promo vacances avec les bons plans Amiga Dream
10 F la disquette et 3 disquettes gratuites à choisir toutes les 10 !

Le plus grand choix de DP ! Envoi des commandes le jour même, réception en 48H !

Parcequ'à nos yeux, le meilleur prix du marché ne suffit pas, nous vous offrons le plus grand catalogue imaginable. Toutes les célèbres collections (C&M, Fish, DPAT...) intégrales mais aussi des collections françaises, des imports direct d'Angleterre et des US. Plus de 7000 titres dont la collection ASI qui contient 99% des jeux du DP. La collection 17Bit anglaise dont nous sommes distributeurs officiels pour la France, et bien d'autres choses pour votre plaisir. Alors, pourquoi payer plus cher ?

Nouveau catalogue DP en 4 disquettes avec 3 logiciels surprises (installable sur disque dur) : 15 F - Catalogue des polices et cliparts sur papier : 20 F

CD ROM

CDPD1*	199F
CDPD2*	199F
CDPD3*	199F
CDDemc1	199F
CDDemc2*	199F
17Bit-1-2300	299F
17Bit-2300-2800	199F
PhotoDesTrains	199F
PhotoAvions	199F
PhotosEspace	199F
EuroAsche	149F
Aminet-Fev.94	149F
MultimediaToolKit*	199F
NetworkCD*	199F
NowGames1**	199F
NowGames2**	199F
NowGames3**	199F
SexualFantasies*	299F
VidéoCreator**	399F
LockLead*	199F
GoldFish-1-1000	249F
FrozenFish	199F
GigaFD	399F
GraphicCD	149F
ImagineCD	399F
SunFlyKaraoke**	399F
MegaHits1	319F
Nasa25thYear*	239F
ClipArt&FontsCD	299F
DeutscheEdition	299F
COExchange1*	199F
SAAR/AMCK	229F
PreyAllienEncounter**	299F
*comp CD32 - ** Only CD32	

Les Bons Plans

Spécialistes de la PAO !
 800 fonts vectorielles à utiliser en PAO, titrage, vidéo, graphisme... et des centaines de ClipArts !!!
 Catalogue sur Papier 20 F
 Scanner 24 bit et tirage couleur laser.

Une collection exclusive de slides X pour adultes 100% amateur, 100% français !

Le célèbre livre "Comprendre et bien exploiter son Amiga pour WB 3 (1200/4000) simple et très complet, il vous permettra de mieux comprendre et utiliser votre machine. 2 disquettes incluses et en cadeau 3 disquettes de plus des meilleurs DP : 270 F + port

Le CD des Timbres de France et de Monaco regroupe tous les timbres et leur cotation jusqu'en 93. Testé dans AmigaDream 9 (dernière page). Profitez de l'occasion pour avoir ce CD à 145F (la version PC coûte plus de 400 F). Une base de données unique pour tous les philatélistes. Une réalisation professionnelle à un prix cadeau !

Notre Sélection de jeux (AB signifie 2 disques)
 2191 Dêmo jouable du super Flipper Commercial Pinball Dream. Excellent! Attention au Tilt !
 2797 ABC Une magnifique réussite AGA ou chaque carte est illustrée d'une PinUp! Un top du DP. Des jeux de cartes complémentaires sont également disponibles en DP (références 3085 à 3088)
 2969 Le célèbre casse brique Megaball revient avec des nouvelles options et en AGA ! Génial
 3064 ALIEN FRENZY Un jeu où les participants s'affrontent jusqu'à la mort dans des donjons
 3116 Aux commandes d'un Buggy, survivez au parcours linéaire semé d'embûches (cratères, feux, missiles soucoupes, etc...). Pour les vieux ça ressemble à Mission Moonbase version bar.
 3135 : Un jeu qui mélange exploration et karaté. Excellent graphisme. Réalisation quasiment pro, ça nous a rappelé Flashback, c'est vous dire ! Vous essayerez de finir la première partie...
 3121 : Un dînet farouchement débile et donc très marrant. A voir pour rigoler (vraiment)
 ASI 157FATAL MISSION un Shoot en Up assez banal mais avec une bonne jouabilité et plusieurs niveaux possibles + STRIKES'N'PARTS voilà un des super jeux de l'été. Un Bowling où tout est paramétrable (effets, vitesse, etc...) et en plus les bruitages, les graphismes, la jouabilité, tout est quasiment parfait ! Entraînez vous et vous allez tomber les larmes à la Bowling de la plage !
 ASI 162 SPORTS CHALLENGE natation, tir à la carabine, gymnastique, tir à l'arc sont au programme + MORIA un jeu de rôle vraiment pas terrible + USA 94 pour vivre la coupe du monde en direct, les matchs se jouent en tirant des cartes, ça à l'air rassur mais en fait c'est très drôle et vous serez sans doute pris par le démon du Foot. Et dans celle là, on y va Jean-Pierre ! Okay, okay.
 ASI 166 CONFUZION est la version Amiga "un jeu de réflexion C64 + FLEUCHU" est lui aussi le jeu C64 Thrust (réalisation indigne de l'Amiga) + HYPER DRIVE un jeu de réflexion et de pilotage où votre vaisseau spatial doit éviter les obstacles. La vitesse du scrolling devient fulgurante à la fin, le graphisme est un vrai régal pour les yeux et il n'a presque rien à envier à Projé X.
 ASI 169 BRAIN DAMAGE un jeu de réflexion où il faut reconstituer un motif en déplaçant des lignes et des colonnes, sons et graphismes parfaits + PEE BEE un très bon Shoot'em Up aux beaux graphismes colorés style cartoon (RainbowIsland) + TURBO HOCKEY pour 2 joueurs sur glace.
 ASI 172 SCORCHED TANKS un jeu où 1 à 4 joueurs tentent de se détruire avec un arsenal impressionnant + DOZER version dèmo (10 tableaux) de ce jeu de réflexion où vous devez capturer un Spinosaurus rouge avec un bulldozer (génial!) + ISOLATION jeu de réflexion à 2
 ASI 177 GORK, un space invaders moyen + MUCUS un jeu de plateau très bien fait et intéressant + CHECKERS CONQUEST, jeu de dames anglaises à la réalisation très soignée (1 ou 2 joueurs).

Silicone-DP - 5 Bid des Arceaux - 34000 MONTPELLIER

Frais de port 15 F par commande, recommandé + 10 F - CR + 35 F

Pour tous renseignements ou conseils, n'hésitez pas à nous contacter de 12H30 à 19H du lundi au vendredi au 67.58.35.60.

Commandes par courrier avec chèque ou mandat, ou plus rapide par téléphone en paiement par carte bancaire ou contre remboursement.

Hired guns

PSYGNOSIS

Hired guns est un jeu de rôle à la réalisation irréprochable.

L'intro est déjà impressionnante : une musique à vous couper le souffle et des graphismes en haute résolution de très bonne qualité ! Et pourtant, ceci n'est rien comparé au jeu lui-même. L'écran principal, divisé

en quatre parties égales, laisse perplexe : est-il possible de diriger plusieurs personnages comme dans *Space Hulk* ? Et bien oui ! Et cette fois,

chaque personnage peut être contrôlé par un joueur différent. En clair (et sans

décodage), pour les esprits lents, on est en face d'un jeu de rôle d'un style nouveau qui permet

à quatre individus de s'affronter (ou de s'entraider) sur un même terrain de jeu au même moment ! Ici, l'heroic-fantasy est mise à l'écart, supplantée par une toile de fond futuriste

qui a permis à l'imagination fertile des concepteurs de laisser libre cours à la fantaisie. La planète Luyten est le siège d'un énorme complexe visant à produire génétiquement des organismes hostiles, afin de conquérir la galaxie. Pour les en empêcher, il faudra détruire tous leurs moyens logistiques (réacteurs, tours de communication, labos, centres de commandement) et sortir indemne(s) de leur repère. Les missions sont nombreuses et variées, chacune ayant un but bien précis qui portera un coup décisif à l'adversaire. Il est possible de jouer à quatre simultanément.

Cependant, (à moins de faire partie d'une famille nombreuse), il se peut qu'une, deux ou trois personnes seulement désirent jouer à *Hired*

guns. Dans ce cas, pas de problèmes, chaque joueur guidera les pas de plusieurs aventuriers qui seront déplacés soit simultanément, soit séparément. Encore mieux, deux Amiga peuvent être connectés ensemble, rendant le jeu à plusieurs bien plus convivial. De plus, les bruitages sont superbes, créant une ambiance sonore hors du commun. Les machines dotées de 2 Mo de mémoire auront la chance de disposer de 400 ko de digits sonores supplémentaires ce qui ravira les possesseurs de 1200. Option intéressante : les sprites des personnages sont modifiables à loisir sous n'importe quel soft de dessin ; les graphistes en herbe et autres mordu de la digitalisation apprécieront ! Que dire de plus si ce n'est que le

logiciel est installable sur disque dur et configurable en français, le jeu

a donc été peaufiné dans les moindres détails. Pour résumer, la possibilité de jouer à quatre, la beauté des graphismes et la magnificence des sons font de ce jeu un véritable chef-d'œuvre à ne manquer sous aucun prétexte.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	17
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	16
SON	18
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1 à 4

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disques : 5

Disponible sur : Pc

93%

00-98CC Earth
Siygess, Cheule
Humain femelle, 27 ans
Citoyenne de la Terre

Une bonne équipe est essentielle, essayez *Quatreboite-man*, *L'occide-man* et *Bulldozer-man*.

Heimdall II

CORE DESIGN

Heimdall II nous emmène à l'époque de Ragnarok, deux cents ans après les péripéties du premier numéro. Loki, le puissant dieu qui avait été exilé du royaume d'Asgard est bien décidé à prendre sa revanche contre ses rivaux Thor, Odin et Frey. Le seul moyen d'anéantir ce dieu maléfique est de récupérer les



Mais où est mon drakkar, par Odin ? Par ici !

quatre parties d'une amulette magique dont les morceaux furent dispersés dans quatre mondes différents. Heimdall se porte volontaire une nouvelle fois pour vaincre les forces du mal, et s'empresse de partir pour le Couloir des mondes, à partir duquel il pourra accéder au premier niveau du jeu. Mais il n'est pas seul, et une jeune guerrière valkyrie du nom d'Ursha

l'accompagne dans son périple. A deux, il devraient être plus forts pour déjouer les forces du mal. Chaque monde renfermant une partie de l'amulette, les deux héros vont devoir se mettre à sa recherche de façon intensive. Heureusement, les dieux les ont pourvus d'un appareil spécial leur indiquant l'éloignement du plus proche Ro'Geld, la source magique surpuissante que possède chaque monde et qui récite évidemment le morceau d'amulette tant convoité. Le personnage principal, dans un style très Bd, se déplace dans un univers en 3D isométrique très bien dessiné. Un simple passage sur les objets qui s'y trouvent les intègre à votre inventaire pour une utilisation ultérieure. Mais outre la collecte d'objets, les combats seront nombreux. Toutes les personnes que vous rencontrerez ne seront pas toujours des adversaires potentiels. Certains s'avéreront même très utiles à votre progression. Les dialogues changeront le cours des choses de façon indéniable, donnant à Heimdall une profondeur de jeu indéniable. Les renseignements orienteront vos recherches de façon plus précise

ou vous divulgueront des astuces pour vous débarrasser de vos opposants. Des boutiques vous donneront l'occasion de vendre un objet inutile ou d'acheter un matériel plus complet aussi en bien en armes, qu'en objets ou en magie. Eh oui, la magie aussi a son mot à dire dans Heimdall. Tout un menu pour la préparation des sorts a été intégré. Cette option est vraiment géniale car elle vous permet, selon les urnes que vous récoltez, de composer des sorts aussi bien de façon réfléchie que de façon aléatoire. Heimdall est vraiment un jeu très complet, intégrant combat, magie et dialogues pour former une aventure captivante dans des décors saisissants.



Mais qui se cache derrière tout ça ?



Cette fois-ci les poilus nordiques reviennent accompagnés d'une ambassadrice de charme !

AMIGA 500 et 2000

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	12
SON	13
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 4

Disponible sur : Amiga AGA, Pc

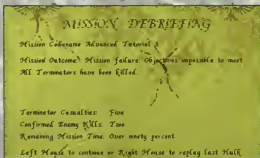
90%

Space Hulk

ELECTRONICS ARTS

Space hulk est un jeu stratégique, tout d'abord, plantons le décor. Devant la menace que représentaient les Genestealers, l'Empire décida d'agir sans détour. Pour ce faire, plusieurs détachements de Terminators furent envoyés pour anéantir l'ennemi sur son propre terrain. Celui-ci se terre dans d'immenses vaisseaux que les innombrables voyages interstellaires ont rendu méconnaissables : les Space hulks. C'est au beau milieu de ces dédales de métal et de pierre que les Terminators devront déboucher leurs adversaires sanguinaires et les exterminer. La réalisation est impressionnante. Le mode de déplacement 3D est assez rapide et moins saccadé que pour Eye of the Beholder ; on est vraiment au cœur de l'action. La partie gestion est très simple dans son fonctionnement, laissant la stratégie s'exprimer à son gré. La difficulté est progressive, une

phase d'entraînement ayant été prévue. Il est donc possible de s'exercer sur des missions plus ou moins complexes avant de commencer une véritable partie. On peut aussi choisir d'entamer une campagne, les Terminators évoluant alors au fil des missions (expérience, puissance de tir...). Le son n'est toutefois pas au rendez-vous. Mis à part quelques musiques pendant les menus, le jeu est pauvre en bruitages et aucun thème musical n'est présent. Autre petit regret : l'impossibilité d'installer le jeu sur disque dur, ce qui se serait avéré très utile. Mais bien sûr, l'intérêt principal surpasse largement ces détails et fait de Space Hulk LE jeu idéal pour les adeptes de stratégie.



Capry, c'est fini...



Gérez vos déplacements sur la carte.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	15
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	14
SON	11
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : Pc

92%

ISHAR III

SILMARILS

Dans ce troisième volet, il vous faudra détruire le dragon immortel Wohratak, qui n'est autre que l'entité qu'a choisie Shandar pour se réintégrer. Ishar III bénéficie de graphismes épatants, et bien meilleurs que ceux des anciens numéros. Les personnages sont plus gros qu'avant, le gros plan étant même utilisé (avec de temps à autre un effet de flou des plus artistiques). Les décors sont variés, car en plus des paysages forestiers et montagneux, quatre types de donjons différents sont présents dans la ville. L'ambiance sombre est digne de foi (son de cloche dans le lointain, gazouillis d'oiseaux), malgré certains bruitages de mauvaise qualité, notamment

lors des combats. Nous vouons une véritable admiration pour ce soft qui sait allier qualité graphique et profondeur de jeu, et je suis sûr que les fans des précédentes versions vont l'acheter les yeux fermés. La version 256 couleurs étant bien plus belle que la version normale, je ne peux que vous



Une rencontre au détour d'une rue sombre

la conseiller, à moins que vous ne possédiez pas de machine AGA naturellement. À noter que la version 500 dispose quand même d'une intro animée en mode HAM qui vaut le détour. Avec Ishar III, vous aurez droit à de nombreuses heures de jeu particulièrement prenantes.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	16
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	13
SON	11
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français, notice : VF

Nombre de disks : 7

Disponible sur : Pc, St, Falcon

88%

L'Amiga nous avait déposé en haut d'un
des plus beaux arbres de Yosemite
Park. Scenery Animator est un
générateur de paysages pour
Amiga. Il exploite des
fichiers de relevés
altimétriques existants ou
crée des régions par fractales.
Le ciel était dégagé et la roche
apparaissait au milieu de la
verdure. L'interface de
Scenery permet de
paramétrer tous les
éléments du paysage :
ensoleillement, densité des arbres et



des images, nature et couleur du
terrain, etc. En se balladant
d'arbre en arbre, on a fait
quelques images. Scenery
crée des images et des



Scenery

ANIMATOR

EMMENEZ VOTRE
AMIGA EN BALLADE
DANS DES PAYSAGES SI
RÉALISTES QU'ILS NE
SONT DÉJÀ PRESQUE
PLUS "VIRTUELS"



animations aux formats Amiga, jusqu'à

1536 x 1536 en IFF, IFF24,

HAM et HAM8, DCTV,

PCX, et permet d'importer

des objets 3D VideoScape[®],

des lacs et des rivières.

Avant de resigner nos

pénates, on s'était promis de

surveiller un lac de montagne au raz

des flots. Scenery

Animator permet de

définir des trajectoires de

camera complexes par

images-clé et de sauvegarder des

animations fluides au format

ANIM5 ou image par

image.

La prochaine fois,

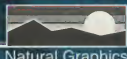
on visite la Lune.

Créez des paysages

virtuels hyper-réalistes avec Scenery

animateur 4 de Natural Graphics.

690FF ttc^{*}



Disponible chez tous les spécialistes Amiga
(liste sur simple appel au 57 89 11 40).

Distribué en Belgique par
ES 31, rue du Prof. MAHAIM
4000 LIEGE - COINTE T4/Fax : 41 52 71 95

Les produits Natural Graphics sont
édités et supportés
par CIS

14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846



* Prix public généralement constaté. Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis.
Les produits cités dans cette page sont des marques déposées de leurs fabricants et éditeurs respectifs.

Legacy of sorasil

GREMLIN

Un titre bien énigmatique pour un jeu qui n'est autre qu'un *Hero quest* II de chez Gremlin. Après une intro qu'on aurait préférée inexistante, nous sommes conduits à un menu à partir duquel sera paramé-

trée la partie prochaine. *Legacy* étant un jeu de rôle, il va falloir définir son équipe (en solo ou jusqu'à quatre personnages) ainsi que les caractéristiques de chaque membre (force, résistance, magie...). Ceci fait, on

peut alors pénétrer dans l'univers étrange de l'"heroic fantasy". *Legacy of sorasil* est avant tout un jeu de recherche. Si vous êtes un fouineur, né et adorez passer votre temps à inspecter des centaines de lieux, *Legacy*



Avec vos quatre personnages, fouillez chaque recoin et pourfendez les monstres !

Perihelion

PSYGNOSIS



Une ambiance graphique très réussie.

Le cadre futuro-intergalactique paraît être le nouveau cheval de bataille de Psygnosis, laissant pour ses confrères le soin d'exploiter le bon vieux milieu de l'heroic-fantasy. L'équipe dont vous prenez le contrôle a pour but l'anéantissement d'une entité maléfique prête à tout pour prendre possession de la galaxie. Mais vous ne l'entendez pas de cette oreille et êtes bien décidé à contrecarrer les plans de cette odieuse bestiole en parvenant à réunir les six embryons qui seront en mesure de la détruire. Le soft lui-même possède

toutes les caractéristiques du jeu de rôle. Le déplacement, extérieur comme intérieur, s'effectue à la



Perihelion, qu'a-t-il après ?

Dungeon master dans des décors de haute qualité, mais malheureusement un peu répétitifs. La réalisation graphique est exemplaire. L'ambiance sonore mérite le détour, les digits sont vraiment convaincantes. L'ensemble du jeu est une réussite, mais il va falloir s'accrocher, car le tout est assez ardu. Les amateurs de jeux de rôle vont littéralement craquer devant cette ambiance futuriste.

est le jeu qu'il vous faut. Il peut aussi être considéré comme un premier jeu de rôle pour les novices qui pourront ensuite dériver vers des logiciels bien plus complexes. Nous, on adore, mais nous comprenons que certains joueurs risquent fort de faire la grimace devant l'intérêt relativement limité du jeu. A vous de trancher.

Tous les AMIGA

GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 3

Disponible sur : -

83%



Tous les AMIGA

GRAPHISME	16
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	7
SON	17
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais, notice : VF

Nombre de disks : 4

Disponible sur : -

84%

A b o n n e m e n t

Qu'est-ce qui, chaque mois, vous permet...

- de connaître toute l'actualité de l'Amiga et de la CD-32
- de faire des super affaires sur l'achat de vos logiciels
- de découvrir les grands utilisateurs de l'Amiga dans le monde
- d'avoir des vies infinies à tous vos jeux
- de tout savoir en BD, ciné et musique
- de rencontrer le monde dingue des démos
- de connaître la qualité des derniers jeux
- de faire le tri dans la masse du domaine public
- de découvrir les derniers logiciels professionnels
- d'optimiser l'utilisation de votre Amiga
- de programmer...



DREAM

Offre exceptionnelle

11 numéros + 11 disquettes : 280 francs
3 numéros gratuits
vos petites annonces gratuites

c o u p o n - r é p o n s e

Oui, je souhaite m'abonner à Dream à partir du numéro

nom : prénom : adresse :

code postal : ville :

Je joins mon règlement de 280 francs à l'ordre de Posse Press par : ☐ Chèque bancaire, ☐ Chèque postal, ☐ Mandat.

Offre à renvoyer avant le 30 septembre à Posse Press/Abonnements, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon.

* Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.

DREAM
LA REVUE DE L'AMIGA

H-S

Cannon fodder

VIRGIN

Tous les lauriers de ce spécial jeux reviennent à Cannon fodder, qui a obtenu la meilleure note jamais donnée dans Dream tout au long de cette année. Rendez-vous compte : 95%, si j'étais à votre place je ne lirais même pas le texte qui suit, mais bon, vous faites comme vous voulez, comme dit l'autre : c'est vous qui voyez.

Sensible software, déjà auteur de célèbrissimes jeux comme Wizball ou Sensible soccer, a poursuivi sa lancée avec un produit qui a fait un carton Noël dernier : Cannon fodder. Le principe de Cannon fodder est tout simple. Prenez de l'action pure et dure comme on en trouve dans les salles d'arcade avec des jeux du type Commando. Ajoutez-y un peu de stratégie comme dans Hired guns (testé dans le précédent numéro) ou Syndicate et vous aurez Cannon fodder. Beaucoup d'entre



La chasse aux canards n'est pas encore ouverte !

vous trouveront pas mal de ressemblances avec le d'ores et déjà classique Syndicate. Vous n'avez pas tort. Pourtant, Cannon fodder constitue une entité, un jeu original à part entière et non une pâle copie du soft de Bullfrog. Le mode de contrôle est très convivial puisque tout se fait grâce à la souris. Vous contrôlez ainsi

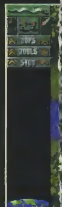
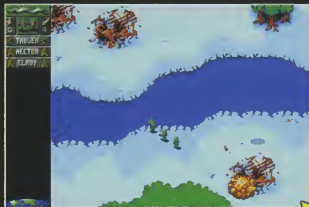
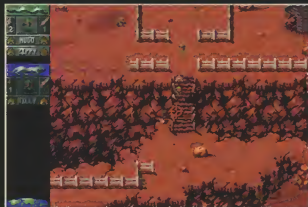
La jouabilité est exceptionnelle et l'ensemble fait de Cannon fodder l'un des grands jeux de l'année qui restera certainement dans les annales de l'Histoire ludique.

vos hommes (jusqu'à six au maximum, tout dépend de la mission). Ceux-ci peuvent faire crépiter leurs mitrailleuses, lancer des grenades ou utiliser leur bazooka quand ils en

ont. Même si les premières missions s'avèrent être assez simples et répétitives, détrompez-vous, de bien nombreuses surprises vous attendent. De



Pour avoir une vision d'ensemble du terrain



Vous verrez de bien jolis paysages au cours de vos missions, pensez à amener votre appareil

Cannon Fodder

reconnue. En effet, on a droit à leurs tout petits sprites bien animés et au nombre de mouvements incalculables. Comme pour leur jeu de foot, la vision du "terrain de jeu" est aérienne. On a ainsi une parfaite lisibilité. Graphiquement c'est très propre. Il n'y a rien à redire. Pour le son, *Sensible soccer* nous avait habitués à une ambiance sonore incroyable. Il en va de même pour *Cannon fodder*. La jouabilité est exceptionnelle et

façon générale vous aurez à éliminer tous les ennemis et détruire leurs baraquements. Pourtant, lors de missions plus éloignées, il faudra secourir



Opérations, une carte est à votre disposition.



photo !



Attention le carnage, vos trois petits soldats ne font pas de cadeaux !

des otages ou protéger des personnalités. Pour ne pas vous perdre, une carte sera à tout moment visualisable. Alors que les soldats ennemis vous donnent déjà pas mal de fil à retordre, les décors très variés (désert, antarctique, jungle, etc.) constituent de nouveaux obstacles. Traverser des rivières ou graver des collines peut s'avérer dangereux pour la bonne santé de vos hommes. Heureusement parfois, des véhicules, ne demandant qu'à rouler, n'attendront que vous. La griffe *Sensible* commence à être

l'ensemble fait de *Cannon fodder* l'un des grands jeux de l'année qui restera certainement dans les annales de l'Histoire ludique comme un grand classique.



MISSION 5

THOSE VICIOUS VIKINGS

Enchaînez les missions...

Tous les AMIGA

GRAPHISME	16
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	16
SON	17
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais, notice : VF
Nombre de disks : 3
Disponible sur : Pc

95%

Des astuces comme s'il en pleuvait ! Pour faire écho aux 101 jeux qui vous sont proposés dans ce numéro spécial, nous vous offrons 101 trucs et astuces. Alors, prêts pour un truc à toute heure, y compris pendant la période des vacances ? Suivez le guide.

Alien III

Virgin



Dans le menu des options, sélectionnez le niveau "Hard" et "6 crédits". Pendant le jeu, appuyez simultanément sur "Espace" et "N" pour passer au niveau supérieur.

Alien breed II

Team 17

Pour mieux vous en tirer, achetez un tir à rebond de bonne puissance qui permet de détruire les aliens : derrière vous (par rebonds), dans les couloirs, en balayant les grandes salles. Pour débiter avec 10 hommes tapez "098654", pour obtenir 50 k de crédit tapez "736353" et pour démarrer avec 50 clés tapez "378829". Codes des différents niveaux :

2 - 353828	3 - 108383
4 - 370101	5 - 982622
6 - 847464	7 - 737373
8 - 928112	9 - 287364
10 - 193831	11 - 090921
12 - 309383	13 - 101221
14 - 103992	15 - 998112
16 - 125332	17 - 091233

Amnlos

Pygmalion

Codes des différents niveaux :

2. FRDSNSMNGR	3. PLFRMNLQSN
4. LSNBRGNSLO	5. LKMCXSCDF
6. STBNLMRCHL	7. RCHLMCLTHS
8. THBSTSTFTT	9. THTHJRSNN
10. MLFNDBTFL	11. BTMNDHCRCH

Arabian nights CD-32

Bard

Sur la page de présentation, effectuez la séquence suivante sur le pad de la

CD-32 : haut, bas, haut, bas, gauche, droite, gauche, droite. Un flash doit apparaître à l'écran. Pendant le jeu, passez en mode pause. A ce moment, appuyez sur "avance" (forward) pour être invincible ou sur "retour" (backward) pour ôter cette invincibilité ou sur le bouton vert pour passer au niveau suivant. Appuyez à nouveau sur le bouton "pause" pour reprendre la partie.

Arkanoid II

Ocean

Durant le chargement, appuyez sans faiblir sur le bouton gauche de la souris...

Assassin

Team 17

Dans le tableau des high-scores, essayez de taper les noms suivants : Superfrog, Alien breed, Project X et Assassin.

Atomino

Pygmalion

Codes des différents niveaux :

10. IDYLL	20. TAURUS
30. NEPTUNE	40. PHOTON
50. PLANKTON	60. INFERNAL
70. FOSSIL	80. POISON
90. SOUP	100. SULPHATE

A-Train

Hasbi

Voici quelques événements sympathiques à rencontrer pendant le jeu : Les 5 et 6 avril, des oiseaux migrent en passant par le nord.

Le 7 juillet, un ovni vol du nord-est au sud.

Tous les samedis du mois d'août, feux d'artifices à la fête foraine.

Les 1er et 2 octobre, les oiseaux migrent pas le sud.

Les 23 et 24 décembre, le Père Noël amène ses cadeaux en luge du nord au sud.

Bart vs the space mutants

Virgin

Pendant l'intro du jeu taper "COWABUNGA".

Battle Isle '93

Blue byte

Codes des différents niveaux

N 1 - LUMIT	N 2 - LUNAR
N 3 - LUTOF	N 4 - SONIX
N 5 - SOWYN	N 6 - SOSOO
N 7 - SONAF	N 8 - RACHE

N 9 - RAMPE

N 11 - FILMO
N 13 - FINXT
N 15 - ENSYL
N 17 - EBTAR
N 19 - KANTO
N 21 - KAISR
N 23 - SEINX

N 10 - RANGG

N 12 - FIEST
N 14 - EBENE
N 16 - EBONY
N 18 - KARST
N 20 - KAROT
N 22 - SYBIL
N 24 - SYMON

Battle squadron

Ubisoft

Pendant la présentation du jeu, appuyez sur "Espace" pour avoir un menu secret vous permettant de diminuer ou d'augmenter la difficulté du jeu. De même en tapant "CASTOR" à n'importe quel moment du jeu, vous pourrez alors appuyer de F6 à F10 pour choisir votre arme et de F1 à F5 pour en modifier la puissance.

Beach volley

Ocean

Pendant la partie tapez "DADDYBRACEY" puis F1 pour passer à un niveau supérieur.

Beavers

Grandlawn

Pendant le jeu, tapez "BIGGIG818". Une pression sur F2 permet de passer au niveau supérieur, une pression sur "Espace" permet de placer Jethro où vous le souhaitez dans le niveau. Enfin, vous pouvez accélérer les déplacements de votre personnage en appuyant sur "tir".

Bill's tomato game

Pygmalion

Pour passer les niveaux appuyez sur la touche "Help".

Blues brothers

Titus



Pour activer le cheat mode tapez "HOULA" pendant la sélection du joueur. Ensuite, il suffit de taper le niveau désiré suivi de "Espace".

Bob's bad day*Psygnosis*

Codes des différents niveaux :

- | | |
|---------------|--------------|
| 1. ZAABCZOD | 10. XCKCKXPE |
| 20. VDPEFVNG | 30. SEAGGUPH |
| 40. OEALIVNI | 50. NDIKKWPL |
| 60. ICKONXQO | 70. IDPONWPO |
| 80. GFQOPUNQ | 90. DEASQVPR |
| 100. BEAUSVNT | |

Body blows*Team 17*

En maintenant environ 5 secondes le joystick 1 à gauche et le joystick 2 à droite, vous découvrirez un menu sympathique...

Bomb'X*Mediagames*

Codes des différents niveaux

- | | |
|------------|-----------|
| 1. Plaiz | 5. Slurp |
| 10. Rapid | 15. Gamex |
| 20. Sivuri | 25. Piedd |
| 30. Epos | 35. Gonpp |
| 40. Lings | 45. Panty |
| 49. Jouli | |

Brian the lion*Psygnosis*

Codes des différents niveaux (attention à bien respecter les minuscules et les capitales) :

- | | |
|------------|--------------|
| sXrZvggaGP | Sponky ruins |
| sXqkYggaGd | Way forward |
| sXqkkggaGl | Graveyard |
| RF20QpCjYx | Valcarni |
| sXqkK0KAGU | Arghhhhh ! |

Bubba'n stix*Cave design*

Codes des différents niveaux :

- | | |
|-----------------|-----------------|
| N1 - I11111111 | N2 - Y2ZMKY1NV7 |
| N3 - FR7MC7IHL | N4 - Z5JHBQZVLZ |
| N5 - HAP9XINC4R | |

Cannon fodder*Virgin*

Chargez le jeu, allez au menu "Save game". Quand le jeu demande un nom entrez "JOOLS". Le message "Cheat Mode Active" apparaît et vos

hommes deviennent de véritables Rambos.

Cyberpunks*Cave design*

Codes des différentes missions :

- | | |
|-------------|-------------|
| M1 : 471174 | M2 : 159361 |
| M3 : 066990 | M4 : 135642 |

Vous pouvez également appuyer en même temps sur les touches R, G et B, le bouton gauche de la souris et celui du joystick pour avoir accès aux codes suivants :

- | |
|---------------------------------|
| F1 à F4 pour choisir un niveau, |
| T à 4 pour choisir un tableau. |

Championship manager*Dinamik*

Sélectionnez "new game", puis "Tranmere", puis "Arogant", choisissez comme nom "Mr Bulgaria", et vous aurez maintenant près de 34 millions à dépenser !

Chaos engine CD-32*Renegade*

Codes des différents niveaux :

- 1 joueur
- 2. 552B7NBXOS8T
 - 3. W40BDP3YY56T
 - 4. HMWBKR73DQKQ
- 2 joueurs
- 2. XqJERWW6KSQH
 - 3. K95BKR68S7OL
 - 4. 1P9BKH83QVY

Christmas lemmings*Psygnosis*

Codes des différents niveaux :

Niveau "Flurry"

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. IJLDLCCAO | 2. NJLDLCCAO |
| 3. HNDHMCNEA | 4. ULCAINFAS |
| 5. DLMJLLGAF | 6. DLCKLLGAK |
| 7. LCANNLGHAI | 8. CINNLDUAR |
| 9. CAJIMJDAO | 10. MIHMDLCKAO |
| 11. NJDLHCELAO | 12. JMDLCLNMAS |
| 13. MDLCAJLNAI | 14. DLGJNMDAE |
| 15. LCAOLMDPAQ | 16. CINNMDOZAK |

Niveau "Blitz"

- | | |
|---------------|---------------|
| 1. CAJNNHBBB | 2. IJLFLCCBG |
| 3. NJLFLCABDB | 4. JLFCLINERM |
| 5. LFLCAINFBE | 6. FLCKLLGBN |

7. LCANNLHBL

8. CINMLFUBE

9. CAJNMLRJB

10. JKHMLCKBD

11. NJMLCALBM

12. JMLCLMMRF

13. NFLCAKENM

14. NHCCKNOOBS

15. LCANNMFBE

16. BMNNMMLQBI

Cover girl strip poker CD-32*On line*

Pour battre systématiquement votre adversaire, prenez le nom d'"INDIGO"

Deep core*Ice*

Pendant le jeu, tapez "I NEED OXYGENE" pour avoir plus d'oxygène, pour plus d'énergie tapez "I NEED ENERGY". Enfin, pour des vies infinies tapez "TRAINER MODE".

Deep Core CD-32*Ice*

Attention, la manipulation est complexe. Démarrez le jeu normalement puis appuyez en même temps sur les quatre boutons de tir (vert, jaune, bleu et rouge). Ensuite mettez le pad vers le haut et appuyez simultanément sur le bouton "retour" (qui se trouve à l'avant du pad sur la gauche). Pour finir, appuyez en même temps sur les boutons vert, bleu, jaune. Un "Sweetoosh" vous signale que le mode est actif. Maintenant vous avez de l'oxygène et des vies infinies. De plus, vous pouvez passer au niveau supérieur en appuyant sur les quatre boutons de tir et les boutons "retour" et "avance" sur le devant du pad.

Defender of the crown*Cinemaware*

Pendant le chargement du jeu appuyez sur K pour obtenir des tonnes de soldats et de cavaliers.

Desert strike*Electronic arts*

Codes des différents niveaux :

- | | |
|------------|------------|
| 1. VQHKREK | 2. IHBKWB |
| 3. PETRETP | 4. FWYCNEI |

Vous pouvez également taper RQ-QAEZ comme mot de passe. En appuyant sur F10 pendant le jeu, vous obtiendrez dix vies et le plein d'armes.

Diggers*Millenium*

Pour accéder au cheat mode, sélectionnez une équipe de mineurs, puis sélectionnez la carte (en haut à

gauche). Avec les boutons de direction et le bouton rouge, cliquez dans l'ordre sur les noms suivants : Fajale, Chonskee, Deena. Un son particulier vous signalera que vous avez maintenant accès à toute la carte, y compris le point d'interrogation en haut à droite.

Disponible hero

Grandin



Allez à la table des high scores, appuyez sur le bouton gauche de la souris et tapez simultanément "EUPHORIA". En retournant au menu principal vous devriez découvrir un nouveau menu qui devrait vous permettre de jouer comme vous l'entendez.

Donk

Supervision

Le carnard samourai, depuis peu débarqué sur la CD-32, peut voir très facilement ses forces déclinées. Lorsque l'écran devient rouge, après avoir récupéré tous les diamants, tapez sur le clavier "ABLE TO CHEAT". Les touches de fonctions F1 à F4 vous permettront de devenir un véritable superman.

Elite 2

Gameol

Pendant un combat, il existe un moyen simple de ne pas rater sa cible. Lorsque un ennemi est en vue, mettez le jeu sur pause. Cliquez ensuite dessus pour l'avoir comme cible. Retournez en pilotage automatique et enlevez la pause.

Fantasy flyer

Gilboa

Codes des différents niveaux :

DINST6NPMRR	DINST6NSMRK
DINST6NNHRS	DINST6NNTRV
DINST6NNNR7	DINST6NTMRE
DINST6NPMRN	DINST6NLNVR
DINST6NTNRT	DINST6NDNRA
DINST6NMRH	DINST6NDMRP
DINST6PNRR	DINST6NSNR4

Fatman

Black legend

Codes des différents niveaux :

N 2 : 440133	N 3 : 625 136
N 4 : 601 134	N 5 : 350 160
N 6 : 737 160	

Fire & Ice

Remegade

Sur l'écran de présentation, appuyez sur le bouton gauche de la souris pour avoir des vies infinies.

Flashback

Dolphine

Codes des différents niveaux

Easy

1. Back	2. Loup
3. Good	4. Spiz
5. Bios	6. Hall

Normal

1. Play	2. Toit
3. Zapp	4. Lynx
5. Scsi	6. Gary

Difficult

1. Clop	2. Cara
3. Cale	4. Font
5. Hash	6. Fibro
7. Tips	

Fly harder CD-32

Enso/Krevalis

Codes des différents niveaux :

2. PHO	3. MET
4. BLA	5. SUP
6. TRA	7. QUA
8. NEO	

Fury of the furries CD-32

Kalish/Mindscope

Lorsque l'écran de titre apparaît (avec les quatre Furies), appuyez simultanément sur les boutons bleu, jaune et vert et faites glisser votre doigt sur le pad sept fois, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant à midi. Après cela, un écran avec un plan devrait apparaître où vous pourrez sélectionner un niveau à votre convenance.

Goal

Virgna

Lorsque l'un de vos joueurs prend un carton rouge, il commence à se diriger vers les vestiaires. Pressez rapidement sur la touche "Amiga" pour obtenir le menu de changement de joueur. Choisissez un remplaçant et demandez le remplacement du joueur fauté. De retour dans le jeu, vous

pourrez constater avec satisfaction que vous n'avez perdu aucun joueur !

Gods

Reynolds

Codes des différents niveaux :

1. XNX	2. MAU
3. LHA	

Hired guns

Psygnosis



Il n'y a pas d'équipe plus équilibrée que CIM-Lite, Borden, Cheule et Jenillee pour terminer le jeu. Vous pouvez également taper sans hésiter "AMIGA" pour être invincible, "APPLGATE" pour ouvrir toutes les portes et "CHRISTINA" pour pouvoir sélectionner plusieurs fois le même personnage.

Humans CD-32

Gameol

Codes des différents niveaux

1. 00000000	2. BF7AE6F3
3. 3875FEA6	4. 873EB27FE
5. A7F4F95E	6. FBEB09F3
7. 4F13F25F	8. 87FE6484
9. 639BBB8E	10. 6B657B38
11. 262B8754	12. 61987B39
13. 84718407	14. 3532768C
15. 76629572	16. 314C6C9C

IK+

System 1

Lorsque vous débutez une partie, laissez-vous toucher une fois par votre adversaire. Appuyez ensuite sur la touche "Espace" et en même temps sur le bouton de tir du joystick. Vous êtes alors protégé des coups de votre adversaire.

Jaguar XJ220

Core design

En début de partie, lorsqu'il vous est demandé de lancer votre moteur, appuyez sur feu. Ensuite quand le starter crie "Go!", appuyez sur "P" pour pauser le jeu et "P" à nouveau pour repartir. Vous devriez finir la

course avec le meilleur temps possible. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez rouler plus vite en coupant le lecteur CD. Pour cela appuyez sur le bouton mode du CD puis sur le scan-droit du CD, enfin appuyez sur "Eject".

Jetstrike

Rushpoint/Konami

Codes des différents niveaux :

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. TDEJQNL | 2. JHALMROB |
| 3. RZVVUWCP | 4. VZQRUDOP |
| 5. HTETAPOJ | 6. NPYHOTAR |
| 7. RP5REBSX | 8. TREFCPMJ |
| 9. XHYJMVXK | 10. HHSFMRQX |
| 11. HXEXWFWW | |

John Madden american football

Electronic-arts

Codes permettant d'accéder en 1/4 de finale, demi finale ou finale :

- Atlanta 6607445, 6217450, 6617450
 Buffalo 6641500, 6251570, 6651576
 Chicago 6667200, 6277250, 6677256
 Cincinnati 6664405, 6274420, 6674420
 Denver 6627700, 6237761, 6637767
 Houston 0542400, 0152451, 0552457
 Kansas 6526200, 6136211, 6536213
 Los Angeles 6663300, 6273371, 6673377
 Miami 0546300, 0516320, 0556324
 Minnesota 0560500, 0170520, 0570520
 New England 6662600, 6272631, 6672631
 New York 0445600, 0055611, 0455611
 Philadelphia 6607100, 6217121, 6617121
 Pittsburgh 6663310, 6273370, 6673374
 San Francisco 6663100, 6273140, 6673144
 Washington 6662100, 6272171, 6672175

Jurassic park

Freem

Codes des différents niveaux :

- | | |
|--------------|--------------|
| 2. 8ER75C3D | 3. DESFB8CS |
| 4. EE7749D | 5. 8ER75C2S |
| 6. 5EA7542D | 7. 8EA7542S |
| 8. CESFB8CS | 9. FE6FASDD |
| 10. EE77780D | 11. 9E07403S |

Jurassic park A1200

Freem



Codes des différents niveaux :

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. B5A48352 | 2. E54C67AA |
|-------------|-------------|

3. D5F4AB62

5. B5A4834A

7. F54C6FAA

9. D56C7FBA

11. A51C4782

4. 95B48B42

6. B5B48B42

8. C57C77B2

10. A5149F5A

Krusty's fun house

Activision



Codes des différents niveaux :

- | | |
|-------------|------------|
| N 2 NELSON | N 3 PATTIE |
| N 4 MR PLOW | N 5 MAGGIE |
| N 6 ZACHARY | |

Leander

Pyramide

Codes des différents niveaux :

- | | |
|---------|---------|
| 1. ZXSP | 2. LVFT |
|---------|---------|

Libertase CD-32

Atlanhope

Dans le jeu, lorsque vous demandez des informations sur Teyogon et qu'un personnage vous indique combien cela peut vous coûter, choisissez le menu des options. Au lieu de lui donner de l'argent ou de le menacer choisissez la troisième option (aller à la banque ou réfléchir...). Ils vous donneront satisfaction sans jamais déborder votre carte de crédit !

Lost vikings

Interplay

Code des différents niveaux :

- | | |
|-------------|-------------|
| N 5 - LLMO | N 10 - BBLS |
| N 15 - SPKS | N 20 - WKYY |
| N 25 - PLNG | N 30 - TRDR |
| N 35 - FRGT | |

Lotus turbo challenge II

Grimm

Codes des différents niveaux :

- | | |
|--------------|-------------|
| 2. Twilight | 3. Pes Soup |
| 4. The Skids | 5. Peaches |
| 6. Liverpool | 7. Bagley |
| 8. E Bow | |

Vous pouvez également taper "TUR-PENTINE" pour avoir un temps infini, "DEESIDE" pour une qualification automatique et "DUX" pour accéder au niveau bonus.

Lunar C

Midrange

Code des différents niveaux :

- Security zone : MEBHKSBL
 Cooling chamber : MFCDRHOCCS
 Energy duct : WJRICCDFEU

Mean arenas

Je

Au moment où l'ordinateur vous demande un code, entrez le mot "CHEAT". Vous pourrez ensuite appuyer sur "Help" pour passer au niveau supérieur, "Delete" pour augmenter votre niveau de bouclier, "L" pour obtenir des vies supplémentaires, "W" pour avoir plus d'armement, "B" pour disposer de plus de bombes, enfin "E" pour améliorer votre énergie.

Mean arenas CD-32

Je

Grâce à l'option "restart last arena", il est relativement facile d'arriver au bout du jeu. Voici la marche à suivre : commencez le jeu normalement (start game). Lorsque vous perdez une vie, appuyez sur le bouton jaune du joystick pour faire apparaître le menu, choisissez l'option "exit arena" (front menu). Vous voilà revenu au menu principal. Ne choisissez plus "start game" mais le menu "options". Sélectionnez "restart last arena player 1". Vous recommencerez à la dernière arène sans avoir perdu de vies. Cette manière de procéder vous permettra d'avancer lentement mais sûrement jusqu'à la fin du jeu.

Megalomania

Imageworks

Codes des différents niveaux :

- | | |
|-----------------|----------------|
| 2. SOUCIGOEKNS | 3. FHOCICWYNG |
| 4. FIACVOFZNA | 5. TUCAESCSXHS |
| 6. PVNCSZGYRIG | 7. IHRURHPTM |
| 8. CGRCEQXJNM | 9. OMXCQKYONE |
| 10. WNKAFKFCNMR | |

Microcosm CD-32

Pyramide



Mettez-vous en pause. Appuyez sur tous les boutons (pad et boutons de couleurs) jusqu'à ce que vous entendiez un son plus aigu. Vous venez de trouver la première touche de la séquence. Procédez de même pour trouver les autres touches. Quand la séquence est complète, vous entendez un son particulier. Le cheat mode est actif. Retournez au jeu en enlevant la pause. Vous êtes maintenant invincible et vous pouvez également accéder directement à l'hémisphère du cerveau. Attention, les spectaculaires animations sont désormais en noir et blanc.

Rappelons également pour ceux qui ne l'aurait pas encore découvert qu'en mode carte, en appuyant sur les boutons jaune et bleu, vous changez la position du point de téléportation. Toujours en mode carte, vous vous téléportez en appuyant sur le bouton vert.

Moktar

Titus

Codes des différents niveaux :

1. 6752	2. 2845
3. 3559	4. 1015
5. 9822	6. 7541
7. 2665	8. 2466
9. 1331	10. 1802
11. 0791	12. 1204
13. 2290	14. 8311
15. 2332	16. 2578

Monkey Island II

Lucas

En pressant simultanément les touches "Alt" et "A" la question suivante apparaît à l'écran "souhaitez-vous réellement gagner ?". Répondez naturellement par "Y" pour être téléporté à la séquence de fin de jeu.

Mortal Kombat

Virgin



Tapez toutes les lettres de l'alphabet de A à Z (attention au clavier Qwerty) et repétez le processus trois fois. Une

série d'options pour tricheur devrait apparaître. La plupart des commandes parlent d'elles-mêmes, mais vous pourrez par exemple mettre hors d'usage l'électricité du corps de Raiden, combattre Reptile ou avoir des crédits infinis.

Nicky boom II

Miracle

Obtenez des vies infinies en tapant "DRINN" à la place d'un code de niveau. Cette astuce vous permet de bénéficier de l'invulnérabilité en tapant sur F1, de 9 bombes en choisissant F2, de 9 clés en sélectionnant F3 et de 9 sifflets en optant pour F4.

Nord & Sud

Impressions

Lors d'un affrontement, si le décor le permet, détruisez le pont avec votre canon. Vos adversaires tomberont à l'eau et vous aurez plus de chance de les vaincre.

One step beyond

Orion

Codes de différents niveaux :

1. 43474	10. 16720
20. 33475	25. 48026
30. 37473	35. 01477
40. 53720	45. 02573
50. 16487	55. 52858
60. 08101	65. 10897
70. 62432	75. 42289
80. 03323	85. 13306
90. 18617	95. 21485
100. 58344	

Oxyd

Daedalus

Codes des différents niveaux :

2. 18780766	3. 10232399
4. 32882199	5. 13794470
6. 28197802	7. 17087807
8. 51761122	9. 83682268
10. 60761220	

Parasol stars

Ukon

Pendant le jeu, tapez "CYNIX" et appuyez sur les boutons suivants :
C pour des crédits supplémentaires
D pour mourir
X pour passer au niveau supérieur
B pour obtenir le niveau bonus
M pour avoir trois étoiles
T pour atteindre le tableau final
G pour tuer tous vos ennemis
1 à 7 pour choisir un tableau
F1 à F10 pour choisir un niveau

Pinball fantasies

21st Century



Juste avant de rentrer le nombre de joueurs, tapez "VACUUM CLEANER" pour remettre les high-scores à zéro, "EARTHQUAKE" pour désactiver le tilt, "HIGHLANDER" pour augmenter la gravité à laquelle la balle est soumise, "DIGITAL ILLUSIONS" pour obtenir un obstacle au centre de l'écran entre les deux flips (vous ne perdrez plus jamais la boule), "EXTRA BALLS" donne cinq balles par joueur au lieu de trois et "FAIR PLAY" annule tous les codes que vous avez entrés.

Pipemania

U.S. Gold

Codes des différents niveaux :

5. HABA	9. GRIN
13. REAP	17. SEED
21. GROW	25. TALL
29. VALU	

Populous II

Bullfrog

Le code suivant vous permettra d'avoir le maximum d'énergie pour chacune de vos variables divines : "ADKIDTMEVQDFXWTM"

Premier manager II

Grundy

Sur l'écran du bureau, essayez de composer, sur le téléphone, le numé-

ro suivant : 896610. Ceci fait apparaître un jackpot auquel vous gagnerez systématiquement ! Le seul problème est que votre nom change en "Bandit cheat 1"...

Prince de persia

Broderbund

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur "Caps Lock" et "L" pour passer au niveau supérieur.

Puggsy

Pygmalion



Codes des différents niveaux :

1. 757 306 756, 224 125 747, 026 172 004
2. 376 726 746, 124 135 347, 026 172 304
3. 777 726 503, 137 125 743, 066 172 404
4. 376 726 742, 137 125 347, 066 172 404
5. 347 266 776, 121 035 707, 326 552 200
6. 747 226 376, 120 125 707, 026 572 200
7. 757 306 376, 220 125 747, 026 172 400
8. 747 306 376, 220 125 747, 026 172 200
9. 743 246 576, 020 025 707, 326 552 202
10. 743 246 576, 020 221 707, 336 552 202
11. 343 246 576, 220 233 427, 336 550 402

Push over

Quinn

Codes des différents niveaux :

10. 04250 20. 15362
30. 08718 40. 30734
50. 22046 60. 17470
70. 19071 80. 28927
90. 28671 100. 44543

Rainbow islands

Ocean

Sur l'écran de présentation, tapez les codes suivants pour profiter de super-pouvoirs pendant le jeu :

"BLRBSSB" (chaussures rapides),
"RJSBJSB" (double arc-en-ciel permanent),
"RRLBBS" (bourses).

Rick dangerous

Micropro

Pour être invulnérable pendant le jeu, appuyez sur "Help". Aux tableaux 3 et 4, prenez toujours les premières sorties pour ne pas recommencer deux écrans en arrière.

Robocod A1200

Millenium

Tapez sur l'écran de présentation "O.S. FRIENDLY" (sans oublier les points et l'espace). Au cours de la partie il suffira d'appuyer sur la touche "M" pour obtenir un menu spécial qui dévoile bien des surprises. Tapez le chiffre d'un niveau (1 à 55) et vous voilà parachuté dans des mondes inconnus !

Robocod CD-32

Millenium

Au début du jeu, lorsque vous vous trouvez devant les portes menant aux différents niveaux, cinq objets se trouvent en hauteur : un robinet (trip en anglais), une pomme (apple), la terre (earth), un marteau (hammer), un gâteau (cake). Les premières lettres de chacun de ces mots donnent "taehc" ("cheat" à l'envers). Prendre les objets dans cet ordre pour être invincible. Attention, cette invincibilité n'est qu'éphémère.

Second samurai

Pygmalion



Codes des différents niveaux :

N 2 : PZZCEZTS N 3 : TVELPK62
N 4 : CKFYUMIC N 5 : 24VC5RTJ
N 6 : CK1Y4AAA N 7 : PLRK4IT4
N 8 : 2LWZLURY N 9 : YMCQ1H68

Settlers

Blue byte

Codes des différents niveaux :

1. START 5. EXPORT
10. ACORN 15. PIECE
20. BEACON 25. CHUDE
30. PASSIVE

Sensible soccer CD-32

Kingside

Pour marquer à coup sûr lors d'un corner, il suffit (dans le cas d'un corner à gauche) de mettre le joystick sur la droite et d'appuyer sur tir. Lorsque votre joueur intercepte le ballon, tirez en mettant un effet vers le but. Le

gardien plonge systématiquement trop loin.

Seuck games

Genline

Vous connaissez sûrement Shoot them up construction kit, un programme permettant de créer ses propres jeux. Beaucoup d'entre eux circulent dans le domaine public. Lorsque vous tombez face à l'une de ces créations difficiles, sachez qu'il existe un truc pour doubler le nombre de vos vaisseaux. Branchez un joystick dans chaque port de l'Amiga. Sélectionnez le mode "un joueur" et lorsque vous n'avez plus de vies, saisissez-vous du deuxième joystick et appuyez sur son bouton de tir. Vous devriez pouvoir continuer votre partie.

Sierra's games

Sierra

Une astuce universelle pour tous les anciens jeux d'aventure de Sierra. Le principe est simple : pressez ALT-D pendant le jeu. Tapez ensuite "TP" puis un chiffre pour être transporté dans une pièce ou "GET OBJECT" puis un chiffre pour avoir un nouvel objet. Premier exemple : *LeGure suit Larry II*. Tapez ALT-D puis TP. Essayez ensuite le chiffre 008-045.

Silkworn

Vicera

Presser la touche "Help" en début de partie et commencez à jouer. Vous aurez des vies infinies et pourrez changer de tableau en appuyant sur les chiffres du pavé numérique.

Simcity

Maxis

Si vous manquez d'argent, descendez le taux d'imposition à 0% pendant l'année et augmentez-le à 20% en décembre. Vous gagnerez ainsi le maximum d'argent sans souffrir d'une trop mauvaise réputation.

Sleepwalker

Ocean

Tapez (accrochez-vous) "DINGA-DINGDANGMYDANGALONGGLING-GLONG". En appuyant sur "Retour" vous passerez au niveau suivant, en utilisant "TAB" vous remonterez l'énergie du somnambule et en sélectionnant "M" vous aurez la carte du niveau.

Stardust*Blindhouse*

Codes des différents niveaux :

Niveau 3 : CFQOQAAAOKOL

Niveau 4 : FQOQOQAAEDL

Niveau 5 : EJOQOQAAEOK

**Statix***Black legend*

Codes des différents

niveaux :

1 joueur

N 5 - alcatraz

N 10 - midisk

N 15 - odyssey

N 20 - fahrenheit

N 25 - balance

N 30 - symphony

N 35 - cimabale

N 40 - guardian

N 45 - criminal

N 50 - asteroid

2 joueurs

N 5 - perfection

N 10 - bloodmoney

N 15 - interspace

N 20 - embargo

Street fighter II*Capcom*

Lors du choix de votre personnage, mettez-vous sur Blanka puis tapez "PATIENCE" (remplacer le A par un Q sur un clavier Azerty). Chun Li devrait pousser son fameux cri pour indiquer que le mode est actif. Pendant le jeu il suffit d'appuyer sur F10 pour augmenter son énergie.

Pour jouer avec le même combattant, mettre le jeu en pause puis taper "7KIDS".

Superfrog*Team 17*

Codes des différents niveaux :

Forest World :

234644, 447464, 747822

Catsie World :

392822, 446364, 984448, 477444

Circus World :

343522, 822311, 922334, 091332

Ancient World :

467464, 818234, 182394, 298383

Ice World :

452234, 984841, 383772, 093152

Moon World :

387211, 981122, 017632, 398112

Vous pouvez également, quand le jeu commence, aller tout à gauche et sauter trois fois pour avoir des vies infinies.

Swiv*The scales curve*

En cours de partie, mettre le jeu sur pause, puis presser "Caps Lock" et taper "NCC-1701-C" pour avoir des vies infinies.

Syndicate*Electronic arts*

Pour obtenir 1 million de crédit, il vous suffit d'appeler votre société "ROB A BANK". Pour avoir plus d'argent et toutes les armes, nommez votre compagnie "COPPER TEAM". Essayez également les noms "WATCH THE CLOCK", "OWN THEM", "MARKS TEAM" et "MIKES TEAM" pour avoir plein de surprises...

Theatre of death*Psygnosis*

A la demande de votre mot de passe entrez "Thud Software" pour avoir des munitions infinies. Codes des différents niveaux :

30D77E8033700

772B8AF16D6C1

7729141E63AB1

7729FFAD31161

77345DE216DF1

775484EE34D31

76C01ED533AE1

603178A37F432

6036F67417602

60258A7348712

6091983A071A2

627AF1813DCF2

624F115790F872

56401FA71DDE3

56408067779A3

5647681A3DA93

Titus the fox*Titus*

Codes des différents niveaux :

1. 2625

2. 2845

3. 3559

4. 1015

5. 1933

6. 0738

7. 2665

8. 5648

9. 1331

10. 1802

11. 0791

12. 1350

13. 2290

14. 5052

15. 2045

16. 2578

Turrican III*Konigade*

Une simple pression sur la lettre N permet de passer au niveau supérieur.

Woody's world*Global*

Codes des différents niveaux :

2. KFKJFAKK

3. OFKNGABP

4. OBCNCAFE

5. OACNAALE

6. OIGOODANA

Wonderdog*Game design*

Codes des différents niveaux :

N 1 : Lemonade

N 2 : Pharmacy

N 3 : Ultimate

N 4 : Danielle

N 5 : Licozade

Xenon II*Konigade*

Si vous arrivez au dernier niveau et à son premier magasin, revendez toutes vos armes. Elles vous seront achetées au prix fort. Ensuite vous pourrez les racheter à petit prix et en prendre de nouvelles.

Yoe ! Joe !*Virein*

Pour avoir 55 vies, il convient, à la fin du stage bonus, pendant que l'ordinateur compte les points, d'appuyer sans arrêt sur le bouton de tir du joystick jusqu'au tableau suivant.

Zool*Grenlin*

Attendez l'apparition de la table des scores puis tapez "GOLDFISH" et "retour". En appuyant sur la touche "1" vous deviendrez invisible.

Zool II*Grenlin*

Lorsque "press fire options" apparaît à l'écran, tapez l'un des codes suivants :
 ALCENTO : pourcentage à 99%
 BUMBLEBEE : change de niveau en appuyant sur retour
 CREAMOLA : bonus de 10 vies
 FUNKYTUT : accès direct au niveau 3
 HISSTERIA : accès direct au niveau 4
 KICKASS : reutilise les bombes
 MARROBONE : immobilise la balle au niveau bonus
 NAPOLEAN : niveau de bonus après chaque niveau
 OLDENEMY : temps suspendu
 RONSON : accès direct au niveau 2
 SESAME : accès direct au niveau 1
 TOUGHGUY : invincibilité
 VISION : bonus de 20 vies

CORIDA

TEXAS

RICKS ROAD TOUR



06 OCTOBRE
DOUAI HIPPODROME
07 OCTOBRE
CAEN ZENITH
08 OCTOBRE
LILLE THEATRE SEBASTOPOL
10 OCTOBRE
BREST LE QUARTZ
13 OCTOBRE
BORDEAUX LA MEDOQUINE
14 OCTOBRE
PAU ZENITH
15 OCTOBRE
TOULOUSE LE CONFLUENT
17 OCTOBRE
LYON LE TRANSBORDEUR
18 OCTOBRE
VICHY THEATRE DE L'OPERA
20 OCTOBRE
NANCY ZENITH
21 OCTOBRE
GRENOBLE LE SUMMUM
22 OCTOBRE
NICE THEATRE DE VERDURE

12 OCTOBRE - PARIS-ZENITH

+ SPECIAL GUEST

NOUVEL ALBUM **RICKS ROAD**



LOCATIONS : POINTS DE VENTES HABITUELS
3615 NRJ CLUB

POUR CONNAITRE LA FREQUENCE NRJ DE VOTRE VILLE, TAPEZ 3615 CODE NRJ, RUBRIQUE STA.



Le plus grand magasin de micro-informatique de Paris



TOUTE LA MICRO : matériels & logiciels

TOUS LES JEUX : micro & vidéo

CALCUL, TÉLÉPHONIE, LIBRAIRIE & PRESSE

TOUS LES SERVICES FNAC

LE MONDE DE L'AMIGA

Des vendeurs spécialisés.

Le Rendez-Vous des passionnés.

Toutes les nouveautés en français.

forums
i n n o v a t i o n s

C'est un espace de démonstrations où des spécialistes vous présentent sur grand écran, du mercredi au samedi, tous les types de produits présents à la Fnac Micro. Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 Fnac.

Toute la gamme Amiga

AMIGA 1200

AMIGA 4000

AMIGA CD-32



FNAC MICRO

71, bd St-Germain - 75005 Paris

Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79

Ouvert du lundi au samedi, de 10h à 20h.

RER : St-Michel, ligne B et C

Métro : Cluny / la Sorbonne, ligne 10

Bus : 24, 47, 63, 86, 87, Cluny et Dante

Parkings : Lagrange, St-Germain,